ーエーの期待のRPG「アプサラス」を最速プレビュー　関連映画情報と共にお届けする新作ホラーゲーム特集

2000年8月1日発行（毎月1回1日発行）　第3巻第8号通巻26号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

8
AUGUST 2000
No.026
月刊プレイオンライン



発売直前！ 2000年最大の注目作を緊急攻略

DIABLO II

ッグタイトル高密度攻略

EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK
SHOGUN TOTAL WAR
ICEWIND DALE
Motocross Madness 2

DC、PS2、X-Boxの情報も網羅した最先端ネットワークゲーム大全

ビデオ性能はついにGiga Texelの領域に突入
2000年夏の本命ビデオカードはこれだ

付録CD-ROM
DOGS OF WAR
大刀～DAIKATANA
GROUND CONTROL
EVOLVA、GUNSHIP!
倉庫番など、じっくり遊べる最新ゲームの体験版を多数収録


ENSEMBLE STUDIOS
エンパイア再降臨。
逆らうものは許さない。
ローマ帝国滅亡——。
そして再び新たな覇権をめぐる闘いが始まった。
あのエイジ オブ エンパイアが帰ってくる。その名はエイジ オブ キング。
ローマ崩壊後の中世 1,000 年の激動を描く壮大なタイムスケールと緻密な
構成。戦いから目を離せない不思議な魅力がまたあなたの夜を奪い去る。
Microsoft
AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
リアルタイム ストラテジー ゲーム
マイクロソフト エイジ オブ エンパイア II エイジ オブ キング
●マイクロソフト インターネット ホームページ　http://www.asia.microsoft.com/japan/ad/game/age2/
●Microsoft、Age of Empires および The Age of Kings は、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985) までご連絡ください。
●製品の仕様およびパッケージ内容は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。　●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。


Microsoft
競走人生、
山あり谷あり。
飛んで、滑って、転んで、走る。パワフルでワイルドなオフロード レースの決定版、マイクロソフト モトクロス マッドネスの第2弾が、日本語版で新登場。うなるエンジン、凝りに凝ったグラフィック、ダート バイク アクション、盛り上がるイベントは折り紙付き。メーカー ライセンス バイクや数々のスタントなどディテールにもこだわった、熱いレースに乞うご期待!
HONDA 承認
KTM SPORTMOTORCYCLES
YAMAHA
The names, shapes, and designs depicted in this game are licensed by HONDA MOTOR CO., LTD. to the extent HONDA has the right of disposal. The KTM Treademarks are used by Microsoft with express written permission of KTM Sportmotorcycle USA, Inc. YAMAHA is a registered trademark and is used with permission of Yamaha Motor Co., Ltd.
MOTOCROSS MADNESS 2
MOTOCROSS MADNESS 2™
マイクロソフト モトクロス マッドネス2
アクション レーシング ゲーム
21世紀 夢の技術展
The Exhibition of Dream Technologies for the 21st Century
見て、さわって、賞品Get! “モトクロス マッドネス 2” バトルステージ開催!!
[21世紀夢の技術展] 7/21(金)−8/6(日) 東京ビッグサイト
マイクロソフトブースの詳細は http://magic.msn.co.jp/ で!
●マイクロソフト インターネット ホームページ http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
●電話でのお問い合わせ / カタログのご請求は:カスタマー インフォメーション センター 東京(03)5454-2300 大阪(06)6245-6995●Microsoft、Windows、Motocross Madness は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。●その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標、または商標です。●マイクロソフト製品に関する違法行為等にお気づきの際は、マイクロソフト「違法コピー対策担当窓口」(電話:03-5454-7985)までご連絡ください。●本製品はオープン価格です。販売価格はマイクロソフト製品取扱い店にお問い合わせください。
マイクロソフト株式会社
パーソナルシステム事業部



大きな夢を、でっかいネットで

日本テレコムのインターネット「ODN」

完全定額制! どれだけ使っても安心な料金

ODN定額制プラン 入会金無料

朝から晩まで使い放題! ※22:00～5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。
バリュープラン:月額1,300円

24時間たっぷり使い放題!
ベーシックプラン:月額1,950円

新登場
接続料+通話料! すべてをパックしたお得な料金

ODNまるごとプラン 入会金無料

まるごと1	1時間まで	400円/月額
まるごと5	5時間まで	1,500円/月額
まるごと10	10時間まで	2,500円/月額

※上記時間を超過の場合、10円/分がかかります。

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京～大阪300Mb/s)。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、「ランキングデータ」、「天気予報」、ゲームや占いなど、楽しいコンテンツがいっぱい。

お得なプラン ODNなら、ビギナーからベテランまで大好評の「ベーシックプラン」に加え、ニーズに合わせた3つのプランをご用意! もちろん入会金無料!

うれしい身近なアクセスポイント 全国主要175都市に設置完了。今後もさらに増強中。

◎モバイルプラン(月額980円:定額制・入会金無料)ケイタイからの接続専用。
※J-Phone、DoCoMoに限ります。詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
＊記載の価格は消費税別

ODN
Open Data Network

詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)をご覧下さい。

●お問い合わせは:〒136-8765 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル ODNサポートセンター フリーコール 0088-86(ODNサービス案内・無料) 9:00～21:00(平日)9:00～18:00(土・日・祝祭日) フリーコール 0088-85(ODN接続サポート・無料) 9:00～21:00(平日)9:00～18:00(土曜)
<FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)



ODN Thank you キャンペーン

ODNからありがとう!!

今、ODNでステキなプレゼントが当たる!

期間中に入会してくださった方には、
「ティガー・ムービー ODNオリジナル マウスパッド」を
なんと抽選で 20万人に プレゼント。



「ODN Thank youキャンペーン」にご参加される方は、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)から進まれるか、
http://www.odncp.com/2000/をURL指定してください。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法



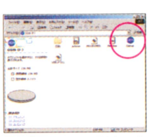
スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。＊32Mb以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCO-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。

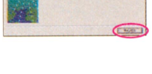


＊ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

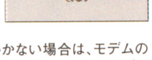
③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。



④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。



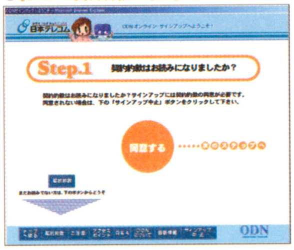
⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。



＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。



③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※



④[STEP4 アクセスポイントの選択]



バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

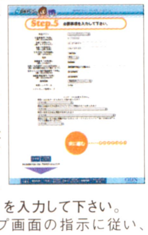


⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。



⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
＊お支払い方法によって入力画面は異なります。
＊お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
＊ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。



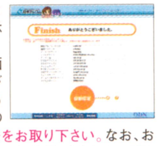
⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
＊複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。



⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。



メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。



※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
＊ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は ODNサポートセンター
フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料)
フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

ニュース

E3総力取材 DC、PS2、X-Boxの情報も網羅した

最先端ネットワークゲーム大全



018

2000年5月にアメリカのロサンゼルスにおいて、世界最大のゲームショー"Electronic Entertainment Expo"(E3)が開催された。このイベントの様子を交えながら、パソコン、Dreamcast、PlayStation 2に対応した、選りすぐりの最新ネットワークゲームを紹介していく。この記事を読めば、"マルチプレイ隆盛の時代"がまもなく訪れようとしていることが分かるだろう。

030 国内発ゲームニュース
034 国内外の売れ行きが一目で分かる パソコンゲーム売上げランキング
036 ソフトウェアリリーススケジュール

特集1

Motocross Madness 2



056

果てしない荒野を爆走してライバルとタイムを競ったり、スタジアムでクールなスタントを決めて観客の喝采を浴びることができる「Microsoft Motocross Madness 2」。この記事では、レースを盛り上げる16種類のジャンプアクションを紹介する。さらに、一流のプロライダーを目指してレースを戦っていくゲームモード"プロサーキット"を解説するので、参考にしてほしい。

SHOGUN TOTAL WAR



064

外国人の制作した、日本の戦国時代を題材にした戦略シミュレーション「SHOGUN TOTAL WAR」。美麗な3Dフィールド上で、数千にも及ぶ兵士たちをリアルタイムで操作し、天下統一を目指すゲームだ。今回は、このゲームの操作方法と序盤マップの攻略ポイントを詳細にお伝えする。

ICEWIND DALE



060

2回目となるこの特集では、クラス別の理想的な装備から、アイテムや呪文の有効活用法まで、ゲーム序盤で役に立つ実践的な攻略情報を掲載。冒険へ旅立つ前に知っておきたい、冒険者にとって必須の知識を伝授する。

2大RPG徹底攻略

魅惑の新大陸へ 大自然の宝庫Kunark紀行

EVERQUEST : THE RUINS OF KUNARK

098

未開拓の大地へ新たな道が開かれた「EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK」。今回は、Kunark大陸の各ゾーンの情報を紹介しよう。15に分けられた各フィールドには、凶悪なモンスターが生息し、冒険者の行く手にはさまざまな障害が待ち構えているのだ。さらに、現在までに判明しているダンジョンの詳細についても解説する。



発売直前！ 期待のRPGを緊急攻略

DIABLO Ⅱ FIRST STRATEGY GUIDE

106

今回の特集では、DIABLO Ⅱの大きな魅力の一つであるスキルシステムについて詳しく解説する。スキルシステムは、プレイヤーの創意工夫が生かせるような仕組みになっており、これによって個性的なキャラクターが生み出せるのだ。各クラスに関する詳細なデータやキャラクター育成例など、プレイ開始時に役立つ情報を網羅した必見の内容である。



8
August 2000

CONTENTS

特2

ビデオ性能はついにGiga Texelの領域に突入

2000年夏の本命ビデオカードはこれだ 078



最新ゲームを快適に動作させるために、常に最高の性能が求められるビデオカード。2000年夏のビデオカード商戦にいちばん乗りしたGeForce2 GTS搭載カードと、それを追うVoodoo5、RADEON 256、Matrox G450は、それぞれどういった特徴を持っているのか？ そして、ゲームに最適な製品はいったいどれなのか？ ゲーマー必見の失敗しないビデオカードの選び方を指南する。

特別企画

ミレニアムの恐怖がここに集結する

New Horror Games' Scream!! 051



ここ数年、世界的に映画や小説などの分野で、ホラー作品がブームになっている。ゲームの領域においても、その影響は確実に浸透しているようだ。この特集では、2000年夏以降に発売を控えている新作ホラーゲームを厳選し、関連した映画のDVD情報も交えて紹介する。さまざまな恐怖の世界へ身を投じてみよう。

Play Online Special Preview

アプサラス 068



7月号のニュースでお伝えしたように、コーエーがネットワークRPGの開発を進めている。2000年秋のリリースを目指しており、いよいよ7月にベータテストが開始される。それに先立って、「アプサラス」の世界観、主要キャラクター、ゲームシステムの特徴を紹介する。

その他

017 付録CD-ROMハイライト
077 バックナンバーと定期購読のお知らせ
128 読者プレゼント
Athlon用マザーボードなど豪華プレゼントを用意!!
136 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 041

- VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION
- バイオハザード 3 ラストエスケープ
- シムシティ3000 スペシャルエディション アップグレードキット
- FLYING HEROES
- GROUND CONTROL
- エボルバ 完全日本語版
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ ARMAGEDDON'S BLADE
- LEMMINGS REVOLUTION

連載

033 ゲーマーズドリームExpress
038 Play Online Spotlight Review
040 ベータテスト最速レポート
レインガルド
072 難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい！
「NOX」
074 ただで遊べるネットワークゲーム
Play Online Entertainment
076 通話料込みのインターネット接続サービス
MSN Gaming Zone定点観測
088 Gamer's BATTLE GROUND
AoKの攻略情報
092 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
Windows 98上でクロックアップが可能なFC-PGA対応マザーボードをテスト
094 KOW'S PRESENTS
MASCHINEN KRIEGER
096 MASCHINEN KRIEGER : THE GAME PROJECT
3Dシューティング定点観測
118 DEATHMATCH ARENA
HALF-LIFE用MODの情報とDAIKATANAデスマッチコンテスト必勝法
フライトシミュレーター定点観測
122 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
124 Console Online
DC版「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」
130 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
132 いかさま野郎 チートコマンダー
134 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
139 Play Online Mac館
140 Play Online SQUARE
142 21世紀に残したい
名作ゲーム回顧録
143 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

アイコンがついているゲームはマルチプレイ対応タイトルです。



全知全能人間（ファーザー）

今世紀最後の聖戦が

科学と宗教が融合した世紀末世界。

欲望のままにうごめく人類は、ついには神をも凌駕せしめんと企む。
それに対し、神は一人の天使を人類に遣わす。その名を赤ちゃん天使「ボブ」
神の意志を授かったボブ（プレイヤー）は唯一にして最強の能力「憑依」を武器に
「人類世直計画」を成就しなければならない。
待ち受けるは、自らを「神」とあがめる全知全能にして地球実権者ファーザー。
今ここに、人類と神との存在をかけた聖戦が始まろうとしている。

MESSIAH

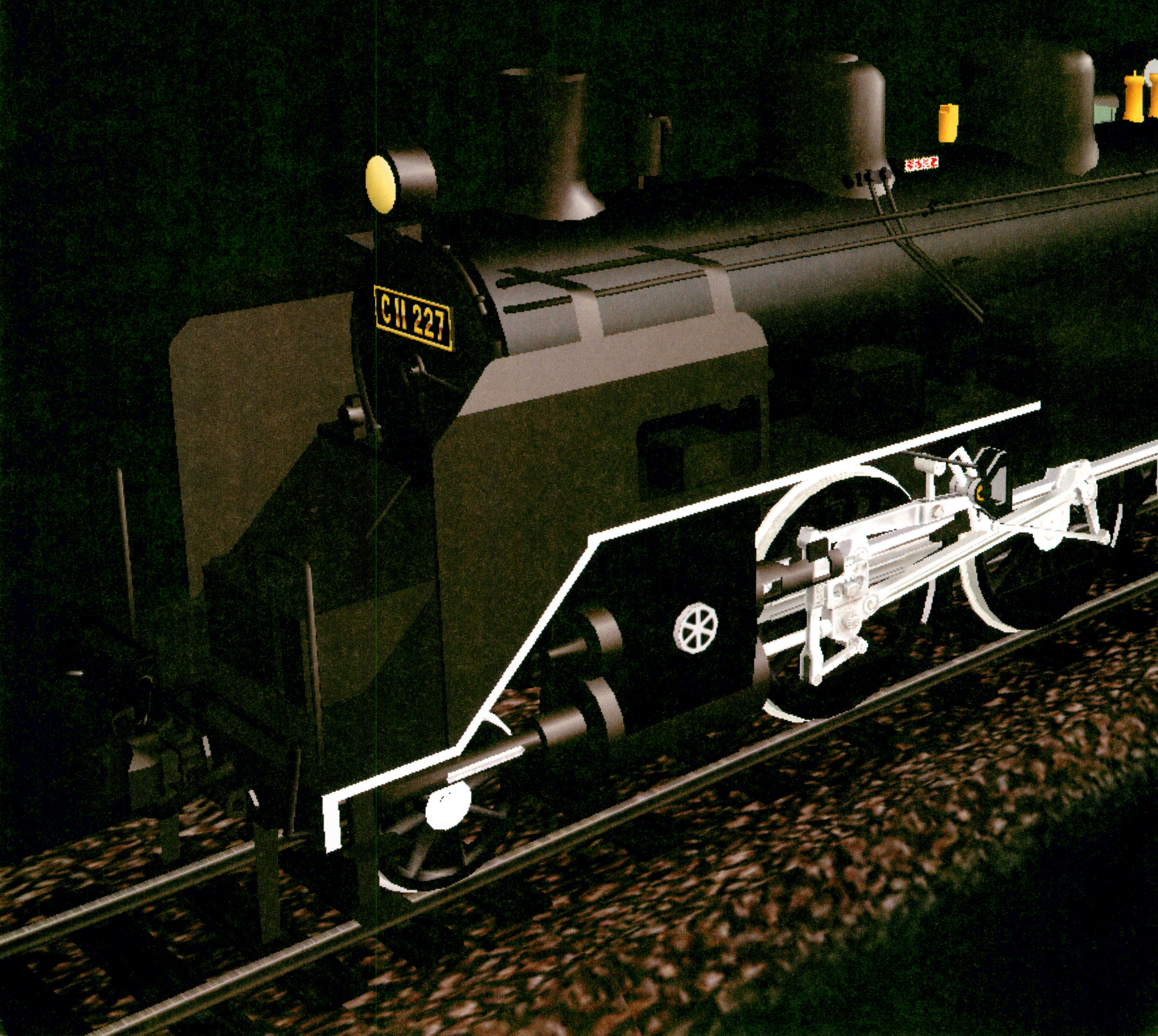
メサイヤ

3Dアクション新境地！ 3D ACTION Newly 炸裂！



VS 神 ボブ
始まる。
正規輸入版好評発売中！
いよいよ 日本語版 6月30日(金)発売
Windows95/98版
もう、恐れるものは何もない！
ーメサイヤー攻略サイト開設！
http://www.m3e.co.jp/gamer/
（メサイヤ日本語版発売日より）
POWERED BY
MESSIAH ENGINE
新開発3D描画エンジン「メサイヤエンジン」でご機嫌な3Dアクションを思う存分楽しんでくれ！
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
© 2000 Interplay Entertainment Corp.
Messiah game and characters © 2000 Shiny Entertainment, Inc.
The Shiny logo is a trademark of Shiny Entertainment, Inc.
'Messiah', 'Interplay', the Interplay logo and
'By Gamers. For Gamers.' are trademarks of
Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved.
BY GAMERS. FOR GAMERS.




C11 227



機関車運転シミュレータ

蒸気 Simulator 機関士



SL BENCHをご存じですか?

SLシミュレーター『蒸気機関士』は、最新のCPU、最新のビデオカードの能力を最大限に発揮することができるソフトとして開発されました。最新鋭のゲーム機でも再現できないグラフィックはパソコンならではのものです。SL BENCHは、このSLシミュレーターのエンジンを流用することで、あなたのマシンのパフォーマンスを限界までチェックするベンチマークソフトです。現在無料ダウンロードサービスを実施中です。いますぐ、SL BENCHの最新版を以下のURLで手に入れてください。そして、SLシミュレーター『蒸気機関士』の「凄さ」を体験してみてください。

http://www.techarts.co.jp/slbench/

販売元：株式会社 スマーツジャパン
静岡県静岡市東2-12-21 第一島村ビル3F
TEL : 054-203-2210 (代)　FAX : 054-203-2208
E-mail : slsim@smarts.co.jp　Web Site : http://www.smarts.co.jp

大井川鉄道株式会社全面協力・監修

動作環境：CPU：Celeron400MHz以上(Pentium3/600MHz以上もしくはAthlonを推奨)
OS：Microsoft Windows98, Windows2000 (MPS対応)
CD-ROMドライブ：8倍速以上を推奨　メモリ：128MB以上
ビデオカード：DirectX7が実行可能なもの(ハードウェアT&Lエンジン搭載のものを推奨)。
サウンドカード：DirectSound互換のもの(ほとんどすべてのカードでOK)。
インターネット接続：推奨(ライブアップデート、オンライン機能などが楽しめます)。


1944年12月、
アルデンヌの森が轟音と閃光に包まれた。
1944年12月、アルデンヌ一帯で繰り広げられた歴史的戦闘「バルジの戦い」。
プレイヤーは、ドイツ軍もしくは連合国軍の指揮官となり、歴史に残る激戦を戦い抜くのだ。
敵に対し奇襲攻撃を仕掛ける一方で、敵の攻撃に対する強固な守備体制を敷き、戦略拠点を死守せねばならない。
もちろん、戦闘だけでなく物資の補給、応援部隊の展開、スパイやサボタージュ活動等あらゆる戦略的要素の考察が要求される。
また、敵地上部隊に対して航空作戦を敢行することも可能。
第二次世界大戦の歴史をかけて、見事勝利を手に入れろ。
7.28.ON SALE
Windows® 95/98 ¥8,800(税別)
CLOSE COMBAT™
BATTLE OF THE BULGE
クロース コンバット 4
完全日本語版 〜バルジの戦い〜
©1999 TLC Multimedia, Inc. and its affiliates and its licensors. All Rights Reserved. The SSI logo is a registered trademark of TLC Multimedia, Inc. ©1993-1999 Atomic Games, Inc. All Rights Reserved. MPlayer is a registered trademark and the MPlayer.com logo is a trademark of Mpath Interactive ©1997-1999, Mpath Interactive, Inc. Windows is a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. For Sale in Japan Only.
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629(ユーザーサポート:祝・祭日を除く月〜金曜日 13:00〜17:30)
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
FREE INTERNET GAME PLAY MPLAYER.COM www.mplayer.com
An Atomic Games Wargame
SSI
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の商標です。
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。
この商品はインターネットでもお買い求めいただけます http://www.mqdirect.com

Microsoft



SIDEWINDER®

どこまで本気で遊べるか。
www.microsoft.com/japan/hardware/sw


WARHAMMER 40,000
RITES OF WAR™
〜ウォーハンマー40,000シリーズ〜
ライツ・オブ・ウォー
完全日本語版
Now On Sale
Windows®95/98 ¥8,800(税別)
初回限定特典
〜ウォーハンマー40,000〜 カオスゲート完全日本語版 製品同梱
絶望が支配する銀河…。生き残るのは誰だ!
凶悪なマン帝国に支配された銀河を解放するために、勇者エルダーが立ち上がった。
世界中で大人気の「ウォーハンマー 40,000」の深遠な世界観をPCゲーム上で完全再現。
抜群の操作性でプレイヤーは緻密な戦略立案に集中できるように配慮。
70種以上の特徴あるユニットが完全3Dモデルで登場。
新システムGPSで最強軍団をカスタマイズすることが可能。
24種類のシナリオが君に挑戦する。マルチプレイに対応(最大4名)。
©1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries. Artwork and Imagery ©1999 Games Workshop Ltd. All rights reserved. The SSI logo and Panzer General are registered trademarks and Rites of War is a trademark of Learning Company Properties Inc. Warhammer, Games Workshop, Space Marines, Eldar and Tyranids are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Uses Miles Sound System. ©1991-1999 by Rad Game Tools Inc. All other trademarks are the property of their respective holders. Developed by Dreamforge. Package Design: Louis Saekow Design, LLC. For Sale in Japan Only
MEDIAQUEST
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629(ユーザーサポート:祝・祭日を除く月〜金曜日 13:00〜17:30)
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
Developed by DREAMFORGE
GAMES WORKSHOP
MILES SOUND SYSTEM
BINK VIDEO
FREE INTERNET GAME PLAY MPLAYER.COM www.mplayer.com
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。
この商品はインターネットでもお買い求めいただけます http://www.mqdirect.com

生きてるってこと証明できなければ　死んでしまっているのと同じなのかなぁ…

「王女らしく」ではなく　本当の自分を確かめたいの…でも…

誰かを助けるのに理由がいるかい？

大丈夫だなんて思わないで…　一人でいると　さみしさがいっぱいやってくるの…

思い続けることの辛さより　忘れられることが怖いのじゃ…



自分が　何をしたいか　何が出来るのか　今　その答えを出せというのか…

人の為に生きる事は　真に自分の為なのか　教えて欲しい　何のために人は生きるのか…

好きなことやって何が悪い!!　だけど…たまには叱って欲しい…

見つからないものを、見つけるために。

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

7.7

www.playonline.com



Deo Gratias
俺色に染めてやる。
疫病の発生から地震まで、驚天動地の奇跡を起こし、
全知全能の神の力を見せつけろ。
創造主として、人々の崇拝を勝ちとることができるか。
デオグラシアス 完全日本語版
7.14. ON SALE
WINDOWS® 95/98 ¥8,800（税別）
MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート:祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30）
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。
©1998 Cryo Networks / France Télécom Multimédia Edition, 2000 Mi-PiC for Japanese version all rights reserved.
France Telecom Multimedia
cryo NETWORKS
この商品はインターネットでもお買い求めいただけます
http://www.mqdirect.com



Windows98/95対応ソフト
ドライビングシミュレーション
好評発売中
標準価格7,800円(税抜)

フェルディナンド・ポルシェ博士によって創設されたポルシェ社は、つねに時代の先端をいく技術を用い、信頼性の高いスポーツカーを発表し続けてきました。1900年代初頭の創業期から、2000年を向かえた現代まで、脈々と受け継がれてきた最高峰のテクノロジー。「ニード・フォー・スピード」シリーズ最新作では「ポルシェ」が生み出した、歴史に残る名車の数々をシミュレートし、その魅力のすべてを再現します。

[ポルシェのすべて完全再現]
50年以上の歴史を持つポルシェ。1948年に誕生した「356」から、2000年最新モデル「911ターボ」まで、80種以上の名車を思う存分に操作してください。登場する車種は、車内の形状、ルーフやドアの開閉にいたるまで忠実に再現し、エンジン音は実車から収録しています。

[高度なテクニックへの挑戦]
ポルシェのテストドライバーとなり、数々のマシンテストに挑戦するモードが用意されています。8の字走行や360度ターンなど、あらゆるテクニックをマスターして、トップドライバーをめざしてください。テストをクリアすれば、ポルシェのニューマシンに乗るチャンスもあるでしょう。

[ポルシェの歴史をレースで体験]
50年の歴史を通じてレースを展開していきます。レースに勝ち進み、賞金を手に入れて、より最速の新車(中古車)を購入してください。購入費や修理代金は、時代の経済状況によって上昇/下落することもあります。

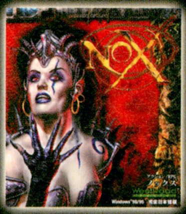
[ポルシェ公式パーツ]
680種類以上の公式パーツが登場。マシンの性能を最大限発揮するために、パーツの選択、セッティングを施してください。マシンのペイントを変更して、プレイヤーだけのオリジナルデザインをつくることもできます。



F1 2000 日本語版

HONDAの復帰参戦で大注目の今年のフォーミュラーワン。2000年データをいち早く搭載した超リアルなレーシングゲーム「F1 2000」が6月29日Windows版で登場！

Windows98/95対応ソフト　標準価格：7,800円（税抜）



NOX ノックス 日本語版

インターネットに出現する闇の世界。アクティブなゲーム性を追及した新感覚RPG「NOX」。友達とすぐに遊べるマルチプレイ専用「コンパニオンディスク」同梱で好評発売中！

Windows98/95対応ソフト　標準価格：8,800円（税抜）



シムピープル 日本語版

あのシムシティ3000の作者、ウィル・ライトが放つ最新作。今度は人生をシミュレートしちゃいます「シムピープル」。絶賛の嵐の中発売中。　http://www.simpeople.com/

Windows98/95対応ソフト　標準価格：8,800円（税抜）



ウルティマオンライン ザ・セカンド エイジ

国内No1を誇るオンラインRPGの最高峰「ウルティマオンライン」ルネッサンスを迎えたUOは価格も機能も初心者にやさしく好評発売中！　http://www.jp.uo.com/

Windows98/95対応ソフト　標準価格：2,980円（税抜）

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社　〒141-0021　東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル　商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係
TEL 03-5436-6499（平日 11:00～17:00 / 祝祭日休み）FAX 03-5436-6296（終日受付）

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

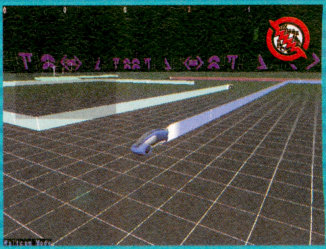
本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



10SIX



大刀～DAIKATANA



CYCLES3D



DOGS OF WAR



GROUND CONTROL



EVOLVA



GUNSHIP !

最新ゲームムービー集 in E3 2000

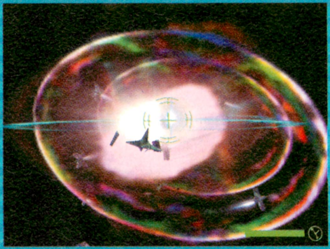
E3 2000で公開された「ULTIMA WORLD ONLINE」「WARCRAFT Ⅲ」「HALO」のムービーを収録しました。最新テクノロジーを駆使した驚異のゲーム世界が鑑賞できます。p.018～029に詳しい記事が掲載されていますので、併せてご覧ください。



WARCRAFT Ⅲ



倉庫番 難問指南



SPACEGNATS



シヴィライゼーションⅡ：テスト オブ タイム



VYRUZ : DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.136からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。



E3取材総力特集

DC、PS2、X-Boxの情報も網羅した

最先端ネットワークゲーム大全

5月11日から3日間にわたり、アメリカのカリフォルニア州ロサンゼルスにおいて、世界最大のゲームショー“Electronic Entertainment Expo”(以下、E3)が開催された。毎年恒例となっているこのイベントは、世界中のパブリッシャーが数多くのゲームや最新ハードウェアを出展し、関係者に対して大々的にアピールする場となっている。この総力特集では、E3に出展されたタイトルの中から、パソコン、Dreamcast、PlayStation2に対応した選りすぐりのネットワークゲームを紹介していく。それでは最初に、今回のE3 2000を取材して分かった、今後のネットワークゲームの傾向についてリポートしよう。

合計2400以上の最新作が公開

第6回目となる今回のE3 2000では、パソコンゲーム、コンソールゲームを合わせて、何と前年比の120%に当たる2400以上に及ぶ最新作が公開された。

E3 2000の目玉の一つとしては、前評判どおり、PlayStation2(以下、PS2)が挙げられるだろう。ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下、SCE)は、会場となったLos Angeles Convention Centerの西ホール中央部分に大きなブースを構え、コナミの「METAL GEAR SOLID 2:SONS OF LIBERTY」をはじめとする新作が来場者の目をくぎ付けにしていた。また、多くのパソコンゲームメーカーが集結することで知られる南ホールでは、大型販売元であるエレクトロニック・アーツやアクティビジョンのブースが数多くのPS2タイトルで占められていた。あたかも“2000年末のゲーム業界の主役はこれだ”と言わんばかりに、各社がこぞって開発中のPS2タイトルを前面に押し出していたのだ。



会場で発表されていたPS2タイトルの中でも、ネットワークゲーマーの注目を集めたのが「UNREAL TORNAMENT」である。会場には、iLINK端子で接続された4人対戦用の特設スタンドが設置されており、実際に触ってプレイする来場者も多かった

DC、PS2、X-boxはマルチプレイを無視できない

1999年のゲーム業界の話題はセガ・エンタープライゼス(以下、セガ)のDreamcast(以下、DC)と、翌年に発売されるPS2に集中した。2000年のPS2フィーバーはすさまじい勢いだが、決してDC人気が衰えたというわけではない。実際のところ、E3 2000では、セガブースが充実したライブラリーでPS2を上回っており、「SPACE CHANNEL 5」に代表される派手なイベントでもかなり集客していた。

このように、E3 2000では、期待が高まっているPS2やソフトラインアップが充実したDCが際立っていたということが言える。それに加えて、E3 2000に伴う形で発表されたプレスリリースや展示を見てみると、今後のゲーム業界におけるキーワードが、プラットホームやゲームジャンルを超えて浮かび上がってくる。そのキーワードとは、まぎれもなく“ネットワークゲーム”だ。

SCEは、E3が開催される前日に、“PS2のアメリカでの発売日は2000年10月26日に決定し、発売価格を299ドルとする”と発表したが、同時にアメリカ版のPS2ではハードウェア自体に大きな変更が加わることも公表した。日本で発売されている現行機種の仕様であるPCカードスロットを外し、その代わりに新仕様として、3.5インチのHDDを装着するためのドライブベイを搭載するというのである。また、ブロードバンド(広帯域高速通信)に対応したネットワークインターフェースを接続するための拡張ユニットも用意される予定となっている。これによってアメリカ市場での成長が目覚しいオンライン専用ゲームにも対応できるようになったのだ。

また、同日の夜には、セガ オブ アメリカが6月4日から8月31日までの間に特別キャンペーンを行うことを発表した。199ドルでDCを購入した際に、Sega.comが運営するSegaNetとプロバイダー契約をすることで、さらに50ドル割引されるのだ。まさに、PS2が発売される約4ヵ月前の時点で、すでに価格戦争の火ぶたが切って落とされたことになる。

セガ オブ アメリカは、ここ数年HEAT.NET(現在のSegaNet)の経営でゲームサイト運営の実績を積んでおり、アメリカにおけるDCの浸透に伴い、インフラの拡充や整備を急ピッチで行っている。E3 2000ではマルチプレイに対応した最新作が10作以上発表され、会場でも実際に対戦できるようになっていた。アメリカのコンソール市場で根強い人気のスポーツゲームが数多く用意されており、「HALF-LIFE」「QUAKE Ⅲ ARENA」といったパソコン版ですでに人気の高い作品の移植版も少なくなかった。また、Terminal Reality社のように、パソコン版とDC版を並行して制作している開発元もあり、中には異なるプラットホーム上で相互にマルチプレイが楽しめる作品も開発されている。





Gathering of Developers社は、屋外広場に駐車したトレーラーの中で最新作を出展していた。右の女性は「HEAVY METAL:F.A.K.K.2」のキャンペーンを行っていた女優Julie Strainさん

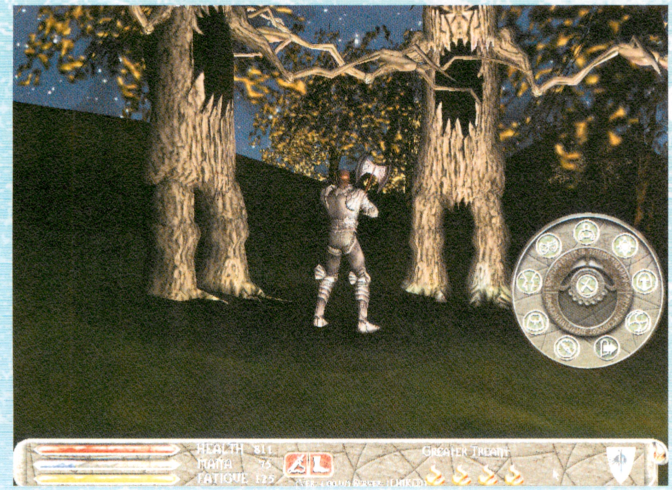
今後のパソコンゲーム市場はどうなるのか!?

すでに発表されているネットワーク機能重視型のX-Boxに続くかのように、DCやPS2もネットワークゲームに力を注ぎ始めている。この傾向を見る限り、2001年は"ネットワークゲーム隆盛の年"となることは必至である。そうなった場合、われわれが長年親しんできたパソコンゲーム市場はどのようになっていくのであろうか?

東京ゲームショウのような、日本のゲーム見本市を想像していると驚くが、E3では、あらゆるプラットホームの中でもパソコンゲームの展示率が非常に高い。巨大なスクリーンで紹介されているコンソールゲームと比べると見劣りするが、今年の会場でも40%近くがパソコンでプレイすることをベースにした作品である。E3 2000では、思いがけない新作の発表はないに等しかったが、ゲームとしてのクオリティーは全体的に底上げされたかのように秀作が多かった。

ゲームジャンルで見てみると、以前から敷居の高さが懸念されていたフライトシミュレーターが、マイクロソフト以外では、すっかりと影を潜めてしまった。それに加え、新ジャンルを作り出す独創性に富んだ作品は見当たらなかったものの、戦略シミュレーションやアクションゲームにRPG要素をミックスさせるという傾向が一段と強まり、まるで"ゲームの総RPG化"が始まっているかのような印象を受けた。

そのような中でも活気があったのが、オンライン専用RPGである。後述する「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」(発売：エレクトロニック・アーツ)を筆頭に、アメリカやヨーロッパからいくつかの作品が出展されていた。どの作品も非常に期待できる出来栄えで、特徴として、ゾーン間の移動時に生じるラグを解消することを挙げていた。また、「BLACK&WHITE」(発売：エレクトロニック・アーツ)に代表される3Dのリアルタイム戦略シミュレーションは、出展数は少ないものの秀逸な作品が多かったというのもE3 2000で目立った傾向である。パソコンゲームは、コンソールゲームに比べ、キーボードとマウスを利用したコミュニケーション方法やゲームの操作方法という面で成熟しており、革新し続けるグラフィック技術面においても優れている。今後数年間は、引き続きパソコンがネットワークゲームのけん引役になっていくだろう。



Wolfpack Studios社が開発中のオンライン専用RPG「SHADOWBANE」。そのほか、同ジャンルの「ANARCHY ONLINE」なども出展され、良質な作品が出そろっていた

PS2用ソフトの開発が世界中で進行中

海外でも、多くの販売元／開発元が、PS2のサポートを表明している。SCEは、全世界で208社との提携が完了していると発表しており、開発中のタイトルは270本にも及んでいるようだ。アメリカでは、2000年のクリスマスまでには50タイトル以上がリリースされる見込みで、PS2の第1期出荷台数も日本と同じ100万台以上になることが分かった。2001年3月までにはさらに56本、そして、4月以降に発売予定となっているタイトル数は80本に上るという。ネットワークゲームに重点を置いたX-Boxが本格的に参入してくるまでに、PS2はいったいどのようなラインアップをそろえてくるのだろうか? いずれにせよ、ネットワークゲーマーにとってはにぎやかな1年となりそうだ。



Los Angeles Convention Centerには、6万2000人を超える業界人が世界各国から集まった。"毎回同じ説明を繰り返す開発者には長過ぎるが、それをくまなく聞いて回るプレス陣には短過ぎる"という3日間だった

DCのマルチプレイ対応タイトル

E3 2000で、セガ オブ アメリカはDCの周辺機器としてDVDプレイヤーやMP3プレイヤーなどを発表したが、特に来場者の目を引いたのがマウスである。三つボタンとホイールを装着した形状になる予定で、会場ではこのマウスとキーボードを併用して、QUAKE Ⅲ ARENAがプレイできるようになっていた。現在のところ、発売日などは未定だが、3Dシューティングやリアルタイム戦略シミュレーションには不可欠なデバイスであることに異論はないだろう。ここでは、E3 2000で発表されたDCのタイトルの中で、マルチプレイに対応する作品を紹介しておく。

名称	発売元	ジャンル
4×4 EVOLUTION	Gathering of Developers社	レーシング
ALIEN FRONT ONLINE	セガ オブ アメリカ	アクション
BLACK&WHITE	セガ オブ アメリカ	リアルタイム戦略シミュレーション
CHU CHU ROCKET	セガ・エンタープライゼス	アクション
DC BOMBER MAN	セガ オブ アメリカ	アクション
F355 CHALLENGE	アクレイム	レーシング
GORKAMORKA	Ripcord Games社	アクションレーシング
HALF-LIFE	Sierra Studios社	3Dシューティング
KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD	Gathering of Developers社	3Dシューティング
MAGIC THE GATHERING	セガ オブ アメリカ	カードゲーム
MARVEL VS. CAPCOM 2	カプコン	格闘
M.O.U.T. 2025	Ripcord Games社	アクション
PBA TOUR BOWLING	Bethesda社	スポーツ
PHANTASY STAR ONLINE	セガ・エンタープライゼス	オンラインRPG
POD Ⅱ	ユービーアイ ソフト	レーシング
QUAKE Ⅲ ARENA	アクティビジョン	3Dシューティング
QUEST OF THE BLADE MASTERS	Ripcord Games社	アクションRPG
RAILROAD TYCOON Ⅱ	Gathering of Developers社	リアルタイム戦略シミュレーション
SEGA SPORTS NBA 2K1	セガ オブ アメリカ	スポーツ
SEGA SPORTS NHL 2K1	セガ オブ アメリカ	スポーツ
SIERRA SPORTS	Game Room社	スポーツ
WORLD SERIES BASEBALL 2K1	セガ オブ アメリカ	スポーツ
WORMS ARMAGEDDON	セガ オブ アメリカ	アクション

注：日本での発売が未定のタイトルも含まれています

DC版HALF-LIFE



今後のゲームシーンをリードする究極の話題作を一挙公開

ここからは、E3 2000で発表された作品群の中から、Play Onlineが厳選したネットワークゲームを16タイトル紹介する。今回は、パソコン以外のプラットホームでマルチプレイを楽しめる作品が数多く出展されていたため、対応する機種に関する情報も掲載した。すべてのネットワークゲーマー必見の内容だ。

オンラインRPG **スチームパンクの影響によって変貌した話題作**

ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN

オンラインRPGの先駆けとなった「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)を制作したOrigin Systems社が、満を持して発売するのが「ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN」(以下、UWOO)である。2Dから完全3Dの画面に変わったため、前作を知る人はかなり様変わりしたという印象を受けるだろう。モーションキャプチャー技術を生かして、キャラクターのリアルな動きを再現しており、お辞儀や戦闘後の"勝利のダンス"など、UOに比べて細かいジェスチャーが増えているのだ。また、グラフィック技術も相当なものである。Bump Mapping技術をサポートしているほか、間接部分に発生するテクスチャーのつなぎ目を自由に伸縮させる技術も導入しているため、カクカクとした動きをなくしている。

UWOOでは、ロード・ブリティッシュが側近に唆されたことから始まる異変によって、ソーサリアの過去、現在、未来において大規模な事変が発生する。そして、時空を超えて三つの時代が融合した200年後の世界が、この作品の舞台となっている。ゲームには、現在に生きるブリタニア人のほかに、過去からやって来た魔法系統を得意とする猫型の人種ミーア(Meer)が登場する。さらに、メタリックな武装に身を包んだ好戦種族のジューカ(Juka)も未来から現れる。プレイヤーは、これらの3種族の中からキャラクターを選択できるのだ。マップ上には、ブリタニア大陸を含めた3大陸が存在しており、"ムーンウェイ"と呼ばれるポータルゲートでの移動ができるようである。



左からジューカ人、ミーア人、それに仕えるユニコーン(一角獣)。デモでは、主人の動きに合わせて、ユニコーンがお辞儀をする仕草を見せていた。なお、キャラクターは3種族から選択できるが、どの大陸の町からでもスタートできるようになるという

6月号ですでにお伝えしたが、『SPAWN』の原作者として世界的に知られる作家Todd McFarlane氏がキャラクターデザインの監修を行っている。従って、オークやエティンといった従来のモンスターでさえ、中世のファンタジーからかけ離れたユニークな様相にデザインされているのだ。木造やレンガ造りの建物が多いブリタニア王国は別として、ジューカ人の大陸であるロゴシア(Logosia)はスチーム(湯気)とスティール(鉄)で覆われており、産業が発達した文明を思わせる独特の世界観になっている。この大陸には、Star Long氏が語った"スチームパンクという小説ジャンルからの影響"が見受けられた。

戦闘シーンにおいて、中国拳法のような巧みな動きを見せるキャラクターがいたところを見ると、剣技や魔術に加えて体技も重視されているようである。また、スキルツリーシステムを採用しており、技能は総計で1000種類も用意されるため、各キャラクターの差別化が図れるようになっている。回し蹴りのような技は、マウスのクリックでランダムに発動できるようだが、「キャラクターのレベルによって動きが変化するため、相手の戦闘方法を見ただけでレベルが分かるようになっています」とStar Long氏は説明する。



Star Long
Origin Systems社
エグゼクティブプロデューサー

「ネットワークに対応したコードが多いため、新しく作り直されたゲームエンジンで制作しています。本作には2年にわたって進行するメインストーリー制を導入する予定ですが、ULTIMA ONLINEのように、個人や仲間レベルでの冒険や生活を楽しんでいただいても結構です」



鉄工都市Logosの町は、ロード・ブラックソーンの牙城となる。E3の特別デモでは、この町での戦闘風景を見せてもらったが、その動きは格闘ゲームを思わせる本格的なものだった

開発元	:Origin Systems社
発売元	:エレクトロニック・アーツ
プラットホーム	:PC
発売時期	:2000年9月

注:かっこ内は日本での発売元を示す。また、プラットホームに関しては、以下のような略称で表記している。PC=Windows版、Mac=Mac版、DC=Dreamcast版、PS2=PlayStation2版

E3 Topics

世界中で開発されているオンラインRPG

ANARCHY ONLINE



大規模なオンライン専用RPGの制作が数多く進行している。Wolfpack Studios社が開発している「SHADOWBANE」(Gathering of Developers社から2001年に発売)は、約1万人のプレイヤーが同時対戦できる作品となる予定である。フラクタル技術(複雑な図形を簡単に表現する技術)を利用したゲームエンジンによって、クライアントとサーバー間の情報のやりとりが最小限に抑えられているという。また、オーストラリアで開発中の「BIG WORLD」(Micro Forte社から2000年末に発売)は、なんと50万人が一つのサーバーで同時にプレイできるということだ。さらに、ノルウェーとアイルランドに社屋を構えるFuncom社が制作中の「ANARCHY ONLINE」(2000年末発売)も、かなり出来の良い作品であった。UWOOに引けを取らないグラフィックの美しさが特徴となっている。

ULTIMA ONLINE 2はコードネームだった!?

タイトル名を聞いて首をかしげる読者がいるかもしれないが、「ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN」は、"ULTIMA ONLINE 2"のことである。ULTIMA ONLINE 2がコードネームだったという事実もさることながら、正式タイトルにOrigin Systems社の社名を付けているのも面白い。これは、親会社であるエレクトロニック・アーツが、傘下にある開発会

アクション **ついに公開された白熱のマルチプレイモード**

GIANTS:CITIZEN KABUTO

ちょうど1年前に本誌で詳しく取り上げた「GIANTS：CITIZEN KABUTO」を久しぶりに見ることができた。E3 2000では、1対1のデスマッチモードのデモが展示されており、アメリカの発売元であるInterplay Productions社のブースをにぎわせていた。GIANTSは、最大5人でまとまって戦うことができる宇宙戦士“メッカリン”、魔法を使用できる海の聖霊“シーリーパー”、そして巨大な猛獣“カブト”という3勢力が絡み合い、島大陸の覇権を争うというゲームである。

今回のデモでは、メッカリンとカブトによる1対1の対戦が楽しめたが、この状態ではカブトがかなり有利だったようだ。もっとも、メッカリン5人に対してカブト1人といった状況になれば、マルチプレイがより面白くなることが予想される。カブトから見たメッカリンは、遠くにいればピクセル数個分くらいの小さいものだが、メッカリンが一度空中に飛び上がると、まさしくハエのようにうるさい存在となるのだ。また、シーリーパーが起こした竜巻などの魔法の効果がすさまじく、巻き上げられるキャラクターたちの描写も良くできていた。

開発元	Planet Moon Studios社
発売元	Interplay Productions社（イマジニア）
プラットホーム	PC
発売時期	2000年10月



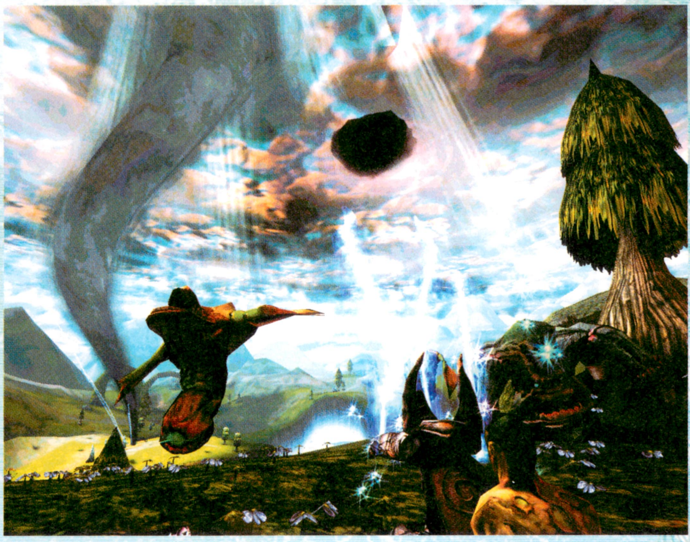
メッカリン（画面中央）の背中にくくり付けられたスマーティーという非戦闘種族は、確保しておけば武器などの生産を行ってくれる

リアルタイム戦略シミュレーション **開発元の個性がにじみ出る意欲作**

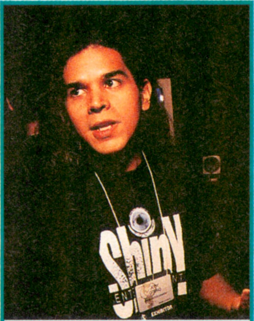
SACRIFICE

Shiny Entertainment社の最新作「SACRIFICE」は、同社ならではの奇抜なアイデアが盛り込まれたリアルタイム戦略シミュレーションである。プレイヤーは、ゲームの世界に存在する5人の神から1人を選択し、その分身であるウィザードとなって、ほかの神々を滅ぼしていく。神々には固有のモンスターユニットや魔法が用意されており、プレイヤーは、レベルが上昇するにしたがって、より強力なユニットを召喚できる魔法や、優れた攻撃魔法が使えるようになる。なお、ユニットと魔法は、それぞれの神に11種類ずつ登場する見込みとなっている。

このゲームのユニークな点は、倒した敵のユニットからわき出る魂を捕まえて、それを自分のパトロンである神の神殿に捧げることで、ユニットや魔法を生産するためのマナを作り出せるというシステムである。これによって、ユニットの戦闘以外にも、魂の収集や敵の神殿の破壊など、さまざまな面で戦略性が生まれているのだ。また、インターフェースは驚くほどシンプルに作られており、ゲーム側がマウスの動きをうまく認識する機能も備わっている。なお、Inferno.Netというbattle.net形式の専用サーバーが設置される予定だ。



ゲーム終盤になると、迫力満点のグラフィックで描かれた魔法を使用できるようになる。流星が落下し、大地が割れて火砕流も発生。見どころの多いゲームだ



Joby Otero
Shiny Entertainment社 アートディレクター

「敵のユニットを壊滅させるだけでなく、倒したユニットの魂を“いけにえ”にしなければならないという点が、非常に新しいゲームプレイを生み出しているのです」

開発元	Shiny Entertainment社
発売元	Interplay Productions社（ズー）
プラットホーム	PC
発売時期	2000年第4四半期

社のタイトルはすべて“EA GAMES”もしくは“EA SPORTS”というブランド名に統合すると発表したことに伴い、Origin Systems社の伝統を残すために取った手段だと思われる。

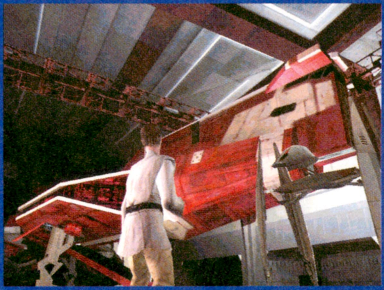
ロード・ブリティッシュと接近！

Origin Systems社を2000年3月末に退社していたRichard Garriott氏。本誌は、E3会場にて彼と接触することができ、彼がパソコンゲーム業界に健在していることを確認した。“X”というコードネームで知られたプロジェクトの成功に向けて足を踏み出したばかりのようで、実際に彼が独自の名称を付けた会社もすでに設立したようだ。詳細については、本誌でも後々追っていく予定である。

『スター・ウォーズ』ゲームシリーズの最新作が公開

「JEDI KNIGHT」シリーズの最新版とも言える「STAR WARS EPISODE I：OBI-WAN」が、ついに一般公開された。この作品のユニークな点はコントロールシステムにある。マウスや矢印キーを動かすことで、オビ=ワンにある特定の動きを指示できるようになっており、横転などの細かい動作を可能にしているのだ。フォースを使ってドロイドたちを吹っ飛ばすと、非常にそう快な気分が味わえる。日本では、エレクトロニック・アーツ・スクウェアから2000年中に発売される。

STAR WARS EPISODE I：OBI-WAN



リアルタイム戦略シミュレーション

プレス関係者から圧倒的な支持を得た注目作

BLACK&WHITE

開発元　:Lionhead Studios社
発売元　:エレクトロニック・アーツ
プラットホーム:PC／DC／PS2
発売時期:2000年9月

会場で出会った各国のプレス関係者に聞いた限り、今回のE3で最も人気が高かった作品は、Peter Molyneux氏の最新作「BLACK& WHITE」(以下、B&W)だと断言していいだろう。B&Wに関する情報は、7月号ですでにお伝えしているが、E3会場内の密室で行われたMolyneux氏との個別会談において、さらに新事実が公表された。

まず、前回のレポートで分かり難かったゲームの冒頭部分について説明してもらった。プレイヤーは、神の能力を持ったソーサラーとして"エデンの世界"に降り立つことになる。そして、大陸で生活する村人たちを見つけ、自分を崇拝してもらうための場所となる神殿を建てるというところからゲームは始まる。その後、村の近辺を散策していると、イベントが発生して数種類の動物が現れる。この中から自分のしもべにする1匹を選び、えさを与えたり、調教したりすることで、性格や身体の発達に影響を与えていくのだ。

20種類以上の動物が登場するということがすでに分かっているが、「プレイヤーのレベルによって、ゲーム中に新しい動物を捕獲できるようになります」とMolyneux氏は語る。この時は、また初めから育て直すのではなく、捕獲した動物に今まで使っていた動物(クリーチャー)の性格を反映できるようになるという。

Molyneux氏は、ゲーム中に発生するイベントのことを"チャレンジ"と呼んでいる。村やその周辺を探索していると、サウンドが変わり、それに伴ってチャレンジが発生する場所が白く輝くようになっていた。チャレンジが発生した場合、プレイヤーがどのように応対するかは自由だが、村人への影響やクリーチャーの思考を発達させるためにも、素直に受けてみるといいだろう。チャレンジとは言うものの、ややこしいものではなく、"森で行き倒れになっている村人の家族を助ける"といったシンプルなものである。チャレンジが発生した場所の近辺にクリーチャーがいれば、興味を示すことがあるので、クリーチャーにその解決を一任し、どのような行動を取るのかを見守るという楽しみ方もある。また、クリーチャーの首には、緑色のひもをくくり付け、一定の場所につないでおけるということも判明した。

B&Wには、コミュニティー作りを念頭に置いた「BLACK& WHITE GATHERING」と、200人までの対戦が楽しめる「BLACK& WHITE UNIVERSE」という二つのマルチプレイバージョンが用意される(リリース方法など、詳しいことは未定)。これらのバージョンはシングルプレイモードと互換性があり、クリーチャー同士で魔法を教え合うことができるようになるという。



Peter Molyneux
Lionhead Studios社
ディレクター

「ゲーム上の定義では、巨大生物に"タイタン"という名前を使っています。この言葉には、なんとなく強くて攻撃的なイメージがありますからね。ただ、私はプレイヤーが育てる動物たちを"クリーチャー"と呼んでほしいのです」



プレイヤーの遊び方によって、風景やクリーチャーの容姿がかなり変化する。パラメータなどを表示するインターフェースが存在しない点が、このゲームの特徴である



選択した種族の村人に自分を崇拝させてマナを集めていくというのが、基本的なゲームの進め方である。信仰が厚くなれば、神殿で村人たちがより激しく踊り出す

E3 Topics

Ice-Tはゲーマーだった!?

映画『ニュー・ジャック・シティ』などで、俳優としても評価されているヒップホップシンガーのIce-T。5月10日夜に行われたセガのパーティーでは、「NBA 2K1」の対戦イベントに参加し、ゲーマーとしての意外な一面ものぞかせた。また、Monolith Productions社が開発中の「SANITY」(Fox Interactive社から2000年第3四半期に発売)では、声優として参加することが発表されている。

宇宙にユートピアを築く完全3Dシミュレーション

Bullfrog Production社時代に、Peter Molyneux氏らと共に「THEME PARK」を制作したスタッフが設立したMucky Foot Productions社。この会社が「URBAN CHAOS」に続く第2作目「STARTOPIA」を発表した。利益の追求によって地球を破壊させた人間が、宇宙に生活の場を移して開拓／開発を行うというストーリーを持つシミュレーションゲームで、壮大な宇宙ステーションを築き上げることが目的となる。マルチプレイモードも用意されており、2000年第4四半期にアイドス・インタラクティブから発売される予定だ。

トゥームレイダーの後継版が登場か!?

同じくアイドス・インタラクティブから、2000年第3四半期に、「PROJECT EDEN」というコードネームの3Dアクションが発売される。これは「トゥームレイダー」シリーズでおなじみのCore Design社による最新作で、1人称と3人称の視点切り替えができるほか、モーフィング(変身していく動画技術)などのグラフィック技術が売りとなっている。また、4人までのマルチプレイも可能になるという。

PROJECT EDEN



アクションRPG **プレイする上での快適さを追求した作品**

Dungeon Siege

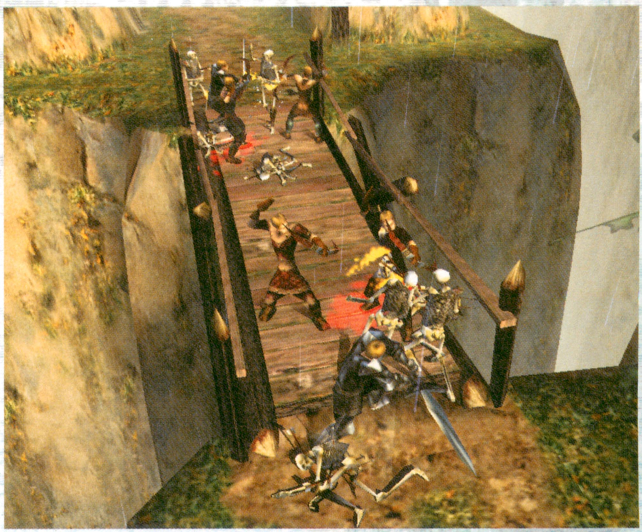
日本のマイクロソフトからの発売も決まった本格派アクションRPG「Dungeon Siege」は、最大で10人のキャラクターを統率して冒険を行うという完全3Dのゲームである。制作を指揮するのは、毎週新ユニットをアップロードするというサービスでプレイヤーから好評を得た「TOTAL ANNIHILATION」のリードデザイナー、Chris Taylor氏だ。この作品は、"「DIABLO」の良い部分を、さらにどれだけ煮詰めることができるか"ということを目指して制作されており、プレイヤーから歓迎される作品に仕上がることが期待できる。

ゲーム開始時点での作業は、キャラクターの性別を選んで名前を付けるだけである。後は、プレイヤー自身の遊び方によって、キャラクターの職業スキルが成長していくようになっている。従って、魔法が使えるアーチャー(弓師)を目指したり、一つの武器系統に特化して最強のキャラクターを育てるなど、型にはまることなくキャラクターを育成することができるのだ。また、レベルアップやミッションクリアといった要素をなくしているため、一度ゲームを開始すると、プレイヤーがやめたくなるまでゲーム世界に没入できるようになっているのも魅力である。



Chris Taylor
Gas Powered Games社 社長兼リードデザイナー

「マルチプレイモードでは、10人までのパーティーを組めます。"ショートゲーム"というモードがあり、1時間程度で終わるようなマップもいくつか用意する予定です」



高低差のあるマップが特徴となっており、高所からの弓攻撃など、戦略的要素が色濃く反映されている点が見事だ

開発元	Gas Powered Games社
発売元	マイクロソフト
プラットホーム	PC
発売時期	2001年2月

オンライン戦略シミュレーション **500人同時対戦を可能にする革新的なタイトル**

SOVEREIGN

「TANARUS」「EVERQUEST」と続いたVerant Interactive社のオンライン専用ゲーム計画が、リアルタイム戦略シミュレーションにも向けられている。「SOVEREIGN」は、敵地へ侵略していくための戦力を整えるという戦略性に加え、「CIVILIZATION」シリーズのように、内政や外交も重視されるシミュレーション。このゲーム性が、SOVEREIGNをオンライン専用ゲームとして魅力的な作品にしているのだ。

SOVEREIGNでは、プレイヤーは、科学者や軍事家といった六つのキャラクタークラスと、六つの政治体系を選択するようになっている。そして、このクラスと政治体系という二つの要素が、自分の国の発展や国力に影響を及ぼすという仕組みである。

SOVEREIGNのマップは、2人用の小さな惑星から500人がしのぎを削る大きなものまで、参加人数に合わせて自動的に制作される。マップ上には、油田などの資源がランダムに発生するので、プレイヤーはその付近に拠点を置いて、輸出入といった経済活動を行うことで利益を得るのだ。さらに、交易による価格変動も設定されているという。また、多くの仲間と協力して治安を維持するための外交が重要になるので、ICQに似たSOVEREIGN専用のチャットプログラムが用意される。

開発元	Verant Interactive社
発売元	989 Studios社
プラットホーム	PC
発売時期	2001年初頭



24時間、モニターの前でプレイし続けるのは不可能だが、携帯電話などに敵の侵略を通達してくれるようなシステムもあるという

コマンド&コンカーシリーズの新作発表

Westwood Studios社のブースには、「COMMAND&CONQUER：RED ALERT 2」と「COMMAND&CONQUER：RENEGADE」が展示されていた。RED ALERT 2は、C&Cシリーズの外伝的な作品で、アメリカやロシアに実在する兵器を模したユニットで戦うというリアルタイム戦略シミュレーションである。もう一つのRENEGADEは、シリーズでおなじみの兵士ユニット"コマンドー"を主人公にした3人称視点のアクションゲームだ。派手なアクションばかりでなく、隠密行動も重要になるらしい。

COMMAND&CONQUER：RED ALERT 2



FreeLancerのムービーが公開

スペースコンバットとRPGの要素が融合した「FreeLancer」の世界観を物語るムービーが公開された。すでに発売されている「StarLancer」は、戦争に巻き込まれた太陽系が舞台となっていたが、StarLancerの物語が終結すると共に、民族が共栄する平和の時代に突入する。ところが、高い技術力を有した異星人から受けた一撃によって、太陽系は木っ端みじんにされ、わずかに残った開拓民によって、かろうじて人類の存続が維持される。FreeLancerでは、その事件から800年後の時代設定となっているのだ。



FreeLancerのリードデザイナーを務めるChris Roberts氏。FreeLancerは、最初にシングルプレイ専用ソフトとして発売されるが、専用サーバーで100人程度のマルチプレイが楽しめるような対策が練られているという

3Dアクション

見る者を仰天させたド迫力の3Dアクション

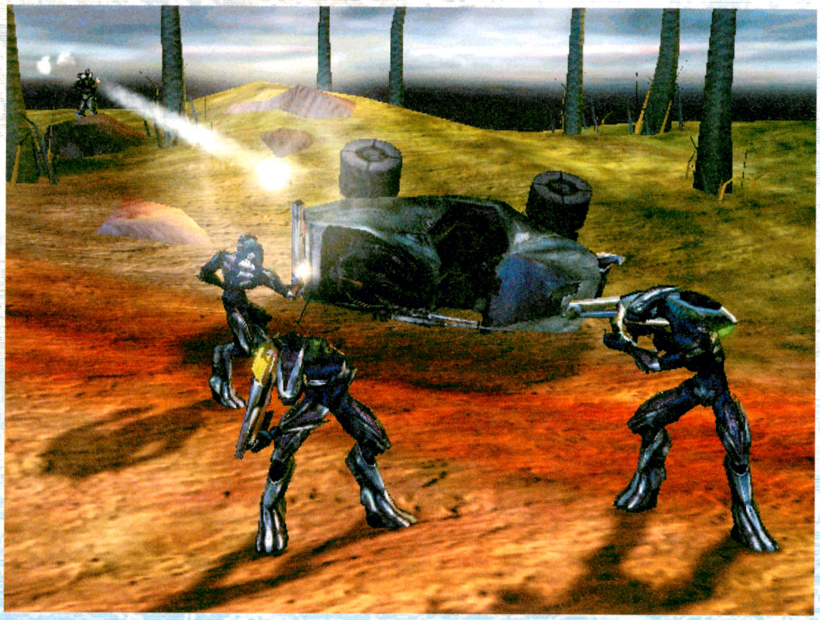
HALO

1999年7月に行われたMacworld Expoで、初めてその存在が確認されて以来、ムービーしか公開されていなかった3Dアクション「HALO」。今回は、実際にパソコン上でデモを行い、そのCG映画並みのクオリティーと迫力が本物であることを来場者に実感させた。

ち密な表現が売りの作品で、リップシンク（唇の動きと音声を同期させる）機能を生かしたキャラクターの会話場面や、ジープのタイヤが空転して泥をはね上げたり、マシンガンから薬きょうが飛び出したりするシーン、ミサイル砲の噴煙が漂いながら消えていく様子などが、鮮明に描写されている。ジープに至っては、それぞれの車輪が独立したサスペンションによって動くというリアル志向の出来である。1人が運転している車の荷台で、別のプレイヤーが機関銃を掃射するという細かい芸当も可能だ。会場で行われていたデモは、Riva TNT2を搭載したビデオカード＋Pentium III 450MHzのマシンで動かしていたのだが、その環境でも、32ビットカラー、1024×768ドットでスムーズな動作を実現していた。HALOのグラフィック技術には目を見張るものがあるのだ。

もちろん、ゲーム内容も魅力的だ。強大な武力を誇る異星人集団の攻撃に圧迫された地球人類。最後のチャンスとして、人類は太陽系から遠く離れた星でゲリラ戦を開始する。これが、HALOの大まかなストーリーである。仲間と協力して戦うことを重視したゲーム内容のようだが、1人で敵に立ち向かう場面も少なくないという。移動手段は徒歩だけでなく、ジープのような車両や、エイリアンの飛行艇まである。それぞれの移動手段を、臨機応変に使いこなしながらエイリアンと戦っていくのだ。当然、リアルタイムでの戦術判断が重要になってくるだろう。

HALOでは、既存のアクションゲームにありがちな"レベル"（ステージ、面）という概念が取り払われている。いつまでも、そしてどこまでも続く戦渦を表現しようとしているのだ。マルチプレイモード先行で制作が進められており、デスマッチやキャプチャー・ザ・フラッグ、キングオブザヒルなどのモードに加えて、1人で数人のキャラクターを操るという、戦略性をより重視した遊び方も考案されている。



ロケット砲から発射されたミサイルの軌跡に残る噴煙がかっこいい。MYTH：THE FALLEN LORDS以降の作品に特有のメッシュを効かせた地形グラフィックも、HALOではいっそうきめ細かく描画されている

開発元	：Bungie Software社
発売元	：Bungie Software社
プラットホーム	：PC／Mac
発売時期	：2000年冬



今回発表されたデモムービーでは、どこまでが実際のゲームプレイ場面で、どこからが演出された純然たるムービーなのかを見分けることが難しかった。その出来栄えは素晴らしく、作り込まれたキャラクターの思考ルーチンなど、細かい部分までこだわって制作されているのがじゅうぶん分かる



話題作を次々と制作する Bungie Software社

Bungie Software社は、1991年に当時大学を卒業したばかりのAlexander Seropian氏が設立した会社で、記念すべき第1作目は「OPERATION DESERT STORM」である。第2作目の「MINOTAUR：THE LABYRINTHS OF CRETE」(1992年)はMacタイトルでの初のネットワーク専用ゲームとなった。1994年の「MARATHON」や1997年の「MYTH：THE FALLEN LORDS」など、新作を出すごとに注目度が増す独立系のゲームメーカーだ。

E3 Topics

ONI、MAX PAYNEはシングル専用に

ONI



Bungie Software社のもう一つの新作「ONI」のマルチプレイモードの開発中止が発表された。以前からLANを使ったデモが公開されていただけに、非常に残念なニュースである。また、Gathering of Developers社の「MAX PAYNE」もマルチプレイモードの開発が中止されている。このほか、同じくGathering of Developers社の「TROPICO」やエレクトロニック・アーツの「American McGee's ALICE」もシングルプレイ専用になったようだ。

スクウェアの坂口氏がアメリカのゲーム界で殿堂入り

E3開催初日の2000年5月11日、Academy of Interactive Arts and Sciences（AIAS）主催による式典が開催され、スクウェアの坂口博信氏が殿堂入り（Hall of Fameの受賞）を果たした。1999年度のGame of the Yearにはエレクトロニック・アーツの「THE SIMS」（邦題：シムピープル）が、任天堂の「POKEMON YELLOW」（邦題：ポケットモンスター ピカチュウ）やナムコの「ソウルキャリバー」、Epic Games社の「UNREAL TOURNAMENT」を破って受賞。Online Game of the Yearには、大半の予想どおり「EVERQUEST」が選ばれた。

WOLFENSTEIN 3Dの続編が登場！

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



3Dシューティングの始祖とも言うべき伝説的な作品「WOLFENSTEIN 3D」。その続編「RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN」のリリースが、アクティビジョンによって発表された。開発を手掛けているのは、「KINGPIN：LIFE OF CRIME」の開発メンバーが在籍するGray Matter Interactive Studios社。「QUAKE III ARENA」のグラフィックエンジンを使用しているため、もはや前作の原型をとどめないほど、ナチス政権下のドイツの風景をリアルに表現している。

リアルタイム戦略シミュレーション

企画変更をも恐れない開発者にプロ根性を見た

WARCRAFT III



物語は、人間族とオーク族が争う戦場に、突如としてデーモン族が出現するところから始まる。人間やオークたちは渋りながらも、デーモン族に対抗するための盟約を結ぶ。そこへアンデッド族などが絡み、数大陸にまたがって火花が散ることになるのだ

本誌2000年4月号と5月号でのインタビューでも明らかになった「WARCRAFT III」のゲーム内容が、その後の再検討によってずいぶんと変更されている。まず、ヒーローキャラクターたちを中心にして視点をズームしたり、360゜回転させる機能を排除。戦場全体を見下ろす視点となり、従来のリアルタイム戦略シミュレーションの見た目に近くなった。自在に動かせる視点によるビジュアル面でのダイナミズムは減少したが、より機敏な操作が可能になり、ゲーム自体が非常にとっつきやすくなったと言える。また、ゲームに登場する種族は、当初発表されていた6種族から一つ減らされて5種族となり、物語とユニット構成がより引き締められたようだ。

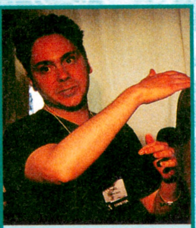
期待されているタイトルを、短期間の内にここまで内容変更する勇気には恐れ入るが、これも“100万本以下のヒットしか見込めないタイトルは作らない”という開発者の意地なのだろう。内容に変更があったとはいえ、“ストーリー重視、資源管理軽視”という基本コンセプトは変わっていない。特殊能力を持ったヒーローキャラクターの周囲にいるユニットに、ボーナスポイントが付くという設定もそのままだ。

開発元　:Blizzard Entertainment社
発売元　:Blizzard Entertainment社
プラットホーム:PC
発売時期:2000年冬

レーシング

プラットホームを超えたマルチプレイが実現

4×4 EVOLUTION



Mark Randel
Terminal Reality社
代表取締役社長兼メインプログラマー

「コースのデータ量はそれほど多くないので、Dreamcastユーザーでも新しいコースをダウンロードして、ビジュアルメモリーに保存できるんです」

「4×4 EVOLUTION」は、トヨタやニッサンの車をはじめとする人気の4輪駆動車をフィーチャーした、オフロードレーシングゲーム。16種類の多様なオフロードコースが走行可能で、車の機動から夜間のヘッドライトの投射具合までがリアルに表現されている。しかし、何といっても自慢なのが、DCとPC、Macのマルチプレイモードに互換性を持たせている点だ。会場のデモも、PC1台とDC2台のプレイヤーが一緒に試走することができる状態だった。

E3のデモでは、DC1台が実際に電話回線を介してホストサーバーを務めていた。DCからDCへ接続した場合のPING値は300、PCとDCであれば150くらいの平均値がテストで確認されているとのことだ。



開発元　:Terminal Reality社
発売元　:Gathering of Developers社(P&A)
プラットホーム:PC／Mac／DC
発売時期:2000年秋

レーシング

PCとPS2での対戦が可能になるかも?

WORLD SPORTS CARS

高度なシミュレート性にとことんこだわったレーシングゲーム、それが「WORLD SPORTS CARS」である。兄のChris West氏がプログラミングを担当し、弟のTony West氏がグラフィックを担当している。たった2人で制作されているとは思えないほどの出来栄えだ。

ギア比やトランスミッションのコントロールはもちろんのこと、力量曲線やサスペンションジオメトリーまで調節可能で、物理動作に関するリアリティーは相当なもの。ディテールにも細心の注意が払われており、走行時間がたつにつれて泥で車体が汚れ、窓には虫の死がいが引っ付く。車体は各部品やパネルごとに破損し、タイヤのパンクやパーツの故障なども発生する。できれば、PS2版とパソコン版で互換性を持たせたマルチプレイモードにしたいとのことだ。



開発元　:West Racing社
発売元　:Empire Interactive社
プラットホーム:PC／PS2
発売時期:2000年第4四半期

STARSHIP TROOPERSが戦略シミュレーションに

一度は開発が断念され、1999年のE3においてはデモの公開さえされなかった「STARSHIP TROOPERS」だが、なんと見た目をすっかり変えて再登場した。完全3Dのリアルタイム戦略シミュレーションになったのだ。とはいえ、アクション要素は色濃く残されており、集団で行うコンバットアクションにシミュレーション性が加わった作品になったようだ。2000年夏にはハズブロ・インタラクティブから発売される予定である。

「Colin McRae RALLY 2.0」は日本でも夏に発売

ラリーレーサーとして世界的に有名なColin McRae氏が監修したCodemasters社の「Colin McRae RALLY 2.0」は、日本ではイマジニアから2000年夏に発売される予定だ。ヨーロッパを中心として世界的な人気を誇る同シリーズは、すでにPC版とPS版がヨーロッパで発売されている。Ford Focusなど、新たに6車種が増やされ、グラフィックも非常に美しくなっている。



Codemasters社のビジネス面を一手に引き受けるGary Rowe氏。前作よりもパワーアップしたColin McRae RALLY 2.0の出来栄えに自信を深めているようだ

キャプチャー・ザ・フラッグが楽しめるレースゲーム

Codemasters社の新作でもう一つ気になったのが、オフロードレーシングゲームの「INSANE」である。Colin McRae RALLY 2.0と同じく、Codemasters社の専用サーバーに対応した作品で、マルチプレイモードの仕上がりが良い。キャプチャー・ザ・フラッグモードが用意されており、広大な空き地でほかの車とぶつかりながら、旗を取り合うプレイがそう快だ。待ち時間の関係もあってか、本誌の取材班がE3でいちばん遊んだゲームとなった。

INSANE



RPG **RPGの進化型!? 協力プレイの最高峰がこれだ!**

NEVERWINTER NIGHTS

「NEVERWINTER NIGHTS」(以下、NN)は、新世代のオンラインRPGの登場を予感させるゲームの一つだ。シングルプレイ用のキャンペーンも存在するが、NNの恐るべき点は、ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS(以下、AD&D)のような、ペンと紙で行う本来のテーブルトークRPGを忠実に再現したことにある。しかも、すでに発売されている「BALDUR'S GATE」ですら比較にならないほどのレベルである。

プレイヤーは、付属しているマップエディターやイベントエディターといったツールを使用し、好みのダンジョンを制作。自分のパソコンをサーバーにするアプリケーションを利用することで、プレイヤー自身がダンジョンマスターとなり、参加者を受け入れることが可能となる。この"ホームサーバー"と呼ばれるシステムは、ウェブリングのような形で20台くらいまでリンクさせることができ、プレイヤーは自由にサーバー間を行き来できる。LinuxやBeOSもサポートし、それぞれに互換性を持たせる予定で、最大64人(サーバーをリンクさせた場合を含む)までのプレイヤーが同時に参加できるとのことだ。

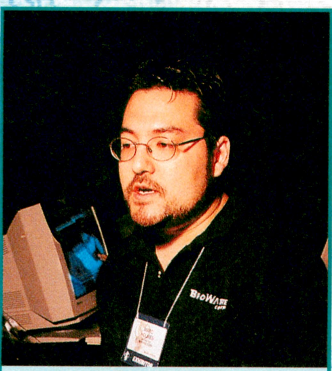
NNは、2000年8月に公開される予定のAD&Dの第3版ルールブックにのっとる設定で制作されており、アサシンなどの新キャラクターも登場する。また、BioWare社の制作した完全3D対応のグラフィックエンジンを使用しており、キャラクターを上半身部分までズームインできる機能も搭載している。



マルチプレイモードでは、ホストプレイヤーがダンジョンマスターとなってイベントを発生させたり、NPCを操ってストーリーを進行させることができる



アートディレクターのMarc Holmes氏は、画面のようなダイレクトライティング効果や美しい魔法のグラフィックを見せてくれた



Marc Holmes
BioWare社
アートディレクター

「プレイヤーは、ブロックをつなぎ合わせるような感覚で、ゲームの世界を作ることができます。作成した世界は、ほかのプレイヤーが作った世界とリンクさせることが可能で、サーバー間を自由に行き来することができるようになっています。」



開発元 :BioWare社
発売元 :Interplay Productions社
プラットホーム:PC
発売時期:2000年冬

E3 Topics

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN



BALDUR'S GATEの新作は高い完成度を誇る

ベストセラーとなったBALDUR'S GATEの続編「BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN」の制作が順調のようだ。3Dアクセラレーターに対応させることで魔法のグラフィックがさらに美しくなり、キャラクターの思考ルーチンも大幅に改良されている。また、新しく15種類のパーティーメンバー候補が追加されたほか、登場するNPCのキャラクターも20種類以上、魔法に至っては130種類以上も増えている。

MYSTの最新作が発表された

記録的な販売本数を誇るアドベンチャーゲーム「MYST」。その3作目「MYST III: EXILE」が発表された。洗練されたグラフィックと難解なパズル要素は健在だ。五つの時代で冒険できるようになっており、プレイする世界が広がっている点がポイントである。ちなみに、業界では、「MYST 3D」や「MYST ONLINE」というタイトルの開発が進行しているといううわさが流れている。

MYST III:EXILE



Age of Empiresの対抗馬出現!

歴史もののリアルタイム戦略シミュレーションの代名詞となっている「Age of Empires」に挑戦状をたたきつけるゲームが、Sierra On-Line社の「EMPIRE EARTH」だ。50万年に及ぶ人類の歴史を12期に分けて遊べるという内容だ。開発はAge of Empiresのリード

リアルタイム戦略シミュレーション

コンソール機向けの リアルタイム戦略シミュレーションが登場

LEGION

「MORTAL COMBAT」以来、ほとんど音さたのないMidway Home Entertainment社が新作を発表した。「LEGION」というタイトル名の完全3Dリアルタイム戦略シミュレーションである。LEGIONは、アーサー王伝説の円卓の騎士を題材にしており、プレイヤーはアーサー王となって、ランスロットをはじめとする16人の騎士を集めることが目的となる。同ゲームは、コマンド&コンカータイプの作品で、RPGやアクションの要素も含んでいる。グラフィックが非常に美しいのがポイントで、コーエーの「決戦」のCGシーンをプレイヤーが完全にコントロールできるというイメージだ。また、コンソール機向けのタイトルらしく、資源調達やユニットのマネージメントなどを、ゲームパッドで簡単に行える点も評価に値する。

プレイヤーは一度に4人の騎士を操作し、それぞれが独自の部隊を統率することになる。戦闘ばかりではなく、部隊の訓練や特殊アイテムを探すクエストまでもが用意されており、内容の濃い作品となりそうだ。



開発を手掛けているのは、コマンド&コンカーの生みの親であるEric Yao氏率いる7 Studios社だ

開発元：7 Studios社
発売元：Midway Home Entertainment社
プラットホーム：PS2
発売時期：2001年末

3Dシューティング

007を題材にした3Dシューティング

THE WORLD IS NOT ENOUGH

「QUAKE Ⅲ ARENA」のゲームエンジンを使用し、007シリーズ最新作をゲーム化したタイトル。プレイヤーはジェームズ・ボンドとなって、イスタンブールやコーカサス山脈など、世界各地を舞台に戦っていくことになる。映画の配給元であるMGM社とは特殊なライセンス契約を結んでおり、映画には出てこないイベントも発生するそうだ。

パソコン版はゲームエンジンのおかげで軽快なプレイを堪能できるとのこと。マルチプレイモードもしっかり用意されている。

開発元：Black Ops社
発売元：エレクトロニック・アーツ
プラットホーム：PC／PS2
発売時期：2000年末



プレイヤーはジェームズ・ボンドを操作して、ステージを攻略していく。特殊武器をどう使うかがポイントとなるだろう

3Dシューティング

サイケデリックな女性が主人公のアクションゲーム

NO ONE LIVES FOREVER

「BLOOD」シリーズでおなじみのMonolith Productions社の新作は、1960年代のスパイ映画を題材にしたアクションゲームだ。007シリーズの権利を保有するエレクトロニック・アーツから訴えられかけたという経緯もあり、今回展示されたデモ版は、以前公開された内容とはずいぶん違うものとなっていた。

主人公は、サイケデリックなドレスに身を包んだ女性、Cate Ashley。マシンガンなどの通常武器のほか、007シリーズに登場するような特殊武器を駆使して敵と戦っていく。Monolith Productions社の開発したLithTech2.0エンジンの出来が非常に良く、キャラクターの動きや特殊効果がリアルに表現されていた。

開発元：Monolith Productions社
発売元：Fox Interactive社
プラットホーム：PC
発売時期：2000年秋



LithTech2.0エンジンを使っており、背景やキャラクターの動きが実にリアル。迫力ある3Dシューティングが楽しめそうだ

デザイナーを務めた、Rick Goodman氏が設立したStainless Steel Studios社。16ビットモードに対応した、グラフィックが美しい期待作だ。

ジャンルを超えて多角化するMIGHT&MAGICシリーズ

LEGENDS OF MIGHT&MAGIC



MIGHT&MAGICシリーズで有名なNew World Computing社を傘下に置く3DO社は、同シリーズをさらに膨らませる戦略を打ち出している。16人までのマルチプレイに対応する「LEGENDS OF MIGHT&MAGIC」や20ドル程度の廉価版となり多くのファン獲得を目指す「HEROES CHRONICLES」、格闘ゲームの「WARRIORS OF MIGHT&MAGIC」などさまざまなジャンルのゲームを発表したのだ。

Alex Gardener氏が「SIGMA」を発表

マイクロソフトから「SIGMA」という名前のリアルタイム戦略シミュレーションが発売されることが判明した。さまざまな動物たちを遺伝子配合し、新生物を作り出して、世界制覇をたくらむマッドサイエンティストと戦うという内容だ。動物たちのコンビネーションは4億種類以上あり、それぞれの長所を利用して配合が行われる。クジラとハイエナを掛け合わせた生物なども作り出せるという。発売は2001年末を予定している。

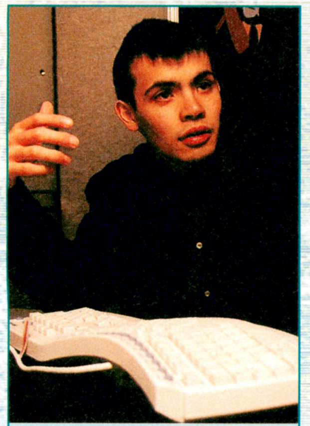
弱冠24歳ながら、Relic Entertainment社の代表を務め、処女作の「HOME WORLD」が好評だったAlex Gardener氏（左）。ゲームデザインを手伝うQuinn Duffy氏（右）との息もぴったりだ



リアルタイム戦略シミュレーション

ついにベールを脱いだ最新技術満載の戦略シミュレーション

REPUBLIC:THE REVOLUTION



Demis Hassabis
Elixir Studios社
最高経営責任者兼リードプログラマー

「自分が広場の前に立ち、ボディーガードに囲まれながら演説している光景を想像してみてください。ゲームに存在する何万人もの民衆が、あなたの話を聞きに集まってくるゲームです」

天才プログラマー、Demis Hassabis氏の最新作「REPUBLIC：THE REVOLUTION」は、一国の大統領となって、権力を思いのままに振るうことが目的という一風変わったゲームだ。プレイヤーは、まず旧ソビエト連邦崩壊後に独立した、仮想の共和国の一権力者となる。そこから、国家の最高権力者を目指していくのだ。政治や信仰、ビジネスなど、多彩な手段を駆使して民衆の賛同を得ながら、敵対勢力をけ散らしていくのである。

REPUBLICに使われている技術は実に高度だ。技術漏えいの心配から、実際にどのようなテクニックを使っているのかは教えてくれなかったが、LOD(Level of Detail)をさらに進化させた特殊技術を使用することで、細かなディテールの街を再現することに成功しているという。ちなみに、LODは、遠方にいるオブジェクトやキャラクターのポリゴン数を減らすことで、マシンへの負担を軽減するという技術だ。街には100万人の人民が存在し、それぞれが独自の政治や宗教観を持っている。プレイヤーは、200人程度の部下にさまざまな仕事を担当させて、民衆の心をつかまなければならない。

開発元　：Elixir Studios社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
プラットホーム：PC
発売時期：2001年中



Demis Hassabis氏は、天才的なプログラミング技術を駆使して、一つのビルを50万ポリゴンで表示させていると語る。つまり、街全体は数億単位のポリゴンで表示されることになる

3Dシューティング

DESCENTの開発元が新たな3Dシューティングを発表

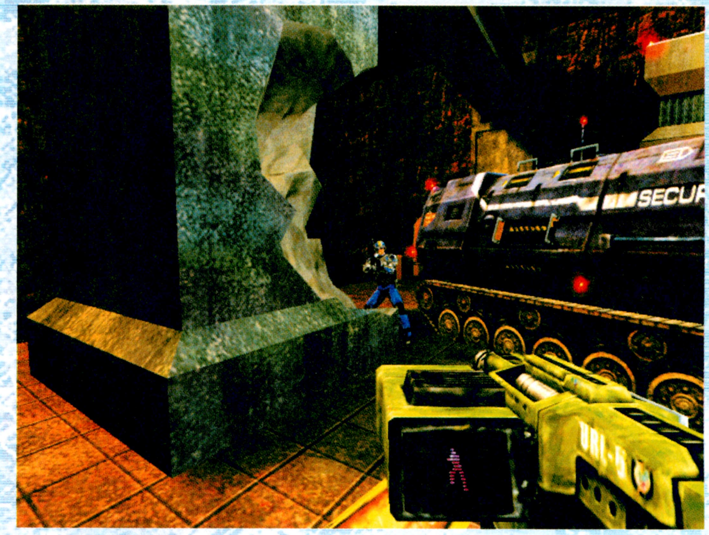
RED FACTION

開発元　：Volition社
発売元　：THQ社
プラットホーム：PC
発売時期：2001年末

「RED FACTION」は、E3開催前から多くの関心を集めていた作品だ。火星基地を舞台にした3Dシューティングで、車両兵器を含むさまざまな武器を駆使して戦っていくという内容である。

RED FACTIONは、かつて3D Realms社が「PREY」という名前の作品で使おうとしていた、ジオメトリー変更機能を搭載している。マップ上のほとんどのオブジェクトを破壊できるという機能で、ロケットランチャーや手りゅう弾を使って、壁や天井までも吹き飛ばすことができるという。

E3では、地面を破壊して、溶岩の流れを変えるというデモを見学することができた。開発者によると、このジオメトリー変更機能が与えるゲームプレイへの影響は未知数だという。敵が着陸しようとしている床をロケット砲で破壊して、相手を落下させるというようなことや、突然、壁に穴が空いて、敵が飛び出してくるというような仕掛けが考えられ、何でもありのゲームに仕上げることができるそうだ。



ジオメトリー変更機能のおかげで、まったく新しい3Dシューティングとなるかもしれない。壁の向こうに潜む敵をセンサーで探知しながら戦うそうだ

E3 Topics

John Romero氏をE3会場で発見



E3開催前にマスターアップした「大刀～DAIKATANA」は、E3への出展が見送られた。一時はメディアにたたかれ、心ないののしりを受けてきたJohn Romero氏だが、ようやく作品が完成しほっとしているように見受けられた。Mplayerのブースで、ファンたちと大刀～DAIKATANAのデスマッチを楽しんでいた。

始終笑顔が絶えなかったJohn Romero氏。ちなみに、後ろの金髪の美人は、DAIKATANAのレベルデザイナーにしてRomero氏の彼女、Stevie Caseさん。なんと、最近『PLAYBOY』誌でグラビアデビューしたそうだ

NEED FOR SPEEDシリーズの新作が日本で発売されない!?

シリーズ最新作の「NEED FOR SPEED：MOTOR CITY」では、サーバー上に作り上げられた仮想世界でレースが繰り広げられるという、レーシングゲーム初の試みが行われる。この仮想世界では、パーツの値段が売れ行きによって変動するリアルな社会が作られるそうだ。プレイヤーは、自分の車で賭けレースをしてもうけたり、部品や中古車を売ることで資金をためていくことになる。独創的で期待できる作品だが、残念ながら、日本での発売は現在のところ考えられていない。

コナミとマイクロソフトの共同戦略

先日、制作協定を結んだコナミとマイクロソフト。E3では、早速、パソコン用に移植された「METAL GEAR SOLID」が展示されていた。解像度の高いテクスチャーで作り直され、日本版にしかなかった1人称モードを完全にサポートしていた。また、コナミブースでは

E3でX-Boxの情報を独占入手

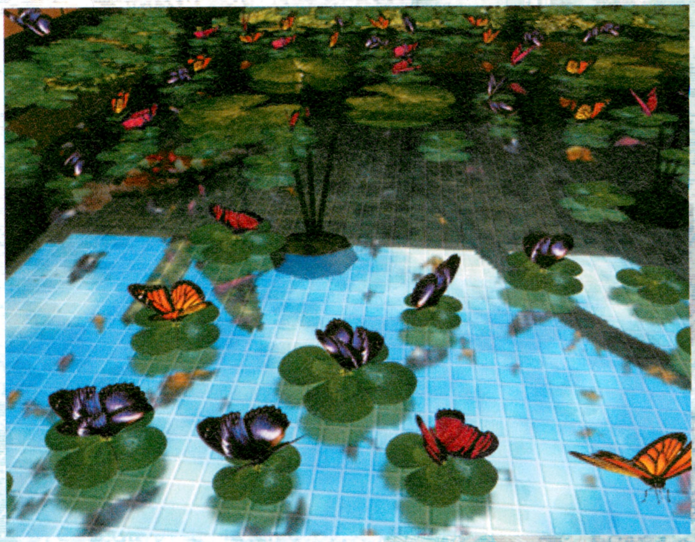
CPUがPentiumIII 733MHzに変更！ 徐々に明らかになってきたX-Boxの全容

E3の会期中にマイクロソフトのX-Boxプログラムマネージャー、Brett Schnepf氏にお話を伺うことができた。DirectMusic8.0の詳細など、X-Boxのスペックに関する詳細な事実が判明したのでお伝えしよう。

X-Boxの仕様の中で、特に際立っているのが、64チャンネルの3Dオーディオと256チャンネルの2Dオーディオに対応する点だ。E3の特別ブース内では、X-Boxが採用するDirectMusic8.0を使った、ジャズやハウス、カントリーなどの異なったジャンルの音楽を違和感なくミックスするというデモが行われ、マスコミ関係者の高い関心を集めていた。DirectMusic8.0は、2000年夏以降に発売されるパソコンゲームの一部が対応する予定となっており、パソコンゲーマーは一足先に体験できるだろう。ちなみに、別会場にあるGathering of Developers社のブースでは、「KISS PSYCHO CIRCUS：THE NIGHTMARE CHILD」（P& Aから発売）が発表され、DirectMusic8.0対応のサウンドを再生するデモが行われていた。

X-Boxのプログラムマネージャーを担当するBrett Schnepf氏によると、X-Boxの仕様は今後も変更される可能性が高いということだ。今のところは、CPUにPentiumIIIの733MHzを採用する予定であると語ってくれた。現在、このCPUを使ってパソコンを組み立てると600ドル以上になるのだが、Brett Schnepf氏は、「X-Boxは2001年に発売されるものですし、市場競争もありますから、そのような値段にはなりません」と話し、X-Boxが低価格で発売されることをアピールしていた。

残念ながら、X-Boxのゲームのラインアップに関する情報については、まったく得ることができなかった。しかし、Brett Schnepf氏は「DirectXが8年にわたって進化してきたという事実、そして3D Studio MaxやMAYAなど、すでにミドルウェアがそろっている開発環境がわれわれの強みになるはずです」と語り、ゲームのラインアップが充実していることを示唆した。業界では、X-Boxと同時に発売されるゲームは、15〜20本程度と見られている。

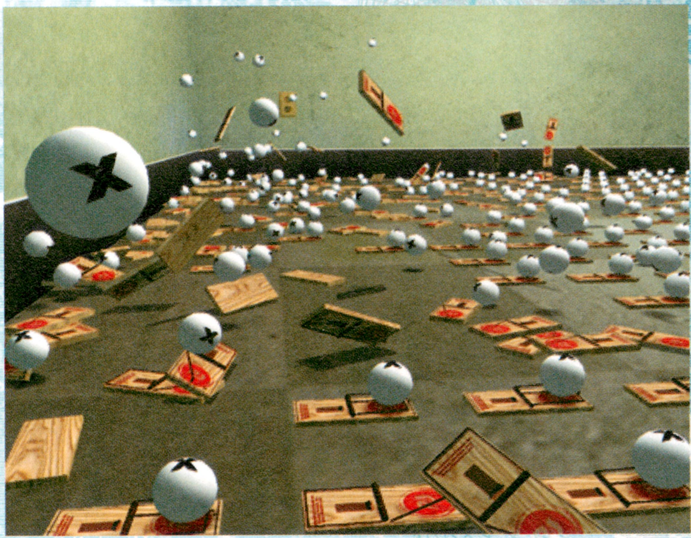


1秒間に4MBほどのテクスチャーを処理し、表現されているデモ。水草などに見られるテクスチャーの解像度の高さが驚異的である。アンチ・エイリアシングによってジャギーが極端に少ないのも特徴だ



Brett Schnepf
マイクロソフト
X-Boxプログラムマネージャー

「現時点では、X-Boxの購入者にMSNへ強制的に加入してもらうことは考えていません。一度にアクセスされると、MSNの回線がパンクしてしまいますからね（笑）。すでに、プロバイダーに加入している人は、それを継続して使用していただくことになるでしょう」



床に無数に転がっているピンポン玉とねずみ取り機が跳びはねるデモ。CPUがすべての物理計算を受け持っており、GPUはシーンのレンダリングのみを扱っているだけだという

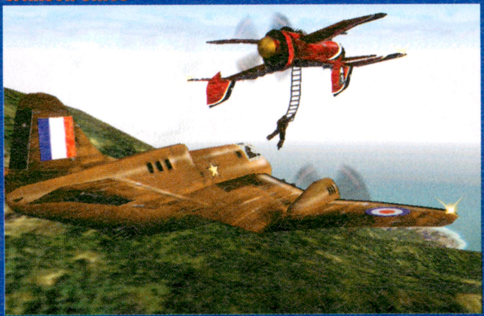
取材：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

Dreamcast用に開発が進められている「Age of Empires」が展示されていた。

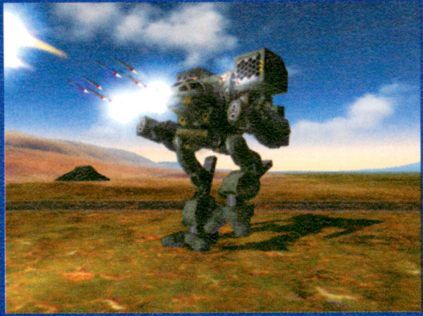
操作性の向上で初心者を取り込むマイクロソフト

マイクロソフトは、同社が発売するゲームのポイントの一つに“とっつきやすさ”を挙げている。このことは、E3で公開されたデモで確認できた。中でも、2000年冬に発売が予定されている「MechWarrior 4」は、ジョイスティックだけですべての操作を行えるほど操作システムが簡略化されている。また、フライトシミュレーターにアドベンチャーゲームの要素を取り入れた「Crimson Skies」も初心者がすんなりプレイを始められるほどの操作性を実現していた。

Crimson Skies



MechWarrior 4



国内発ゲームニュース

いよいよリリースが迫る「DIABLO Ⅱ」日本ではカプコンから7月1日に発売決定

ネットワークゲームの夜明けを飾ったアクションRPG「DIABLO」。1997年にリリースされたDIABLOは絶大な人気を集め、全世界での販売数が約200万本に達している。あれから約3年の月日が流れた今、世界中のファンが心待ちにしていた続編「DIABLO Ⅱ」が、ついに発売される。いち早く手に入れたいという欲求が高まり、直輸入版を予約したファンも少なくないだろう。

そんな中、DIABLO Ⅱの日本国内での正式発売元がカプコンに決定した。カプコンは、DIABLO Ⅱの日本語マニュアル付き英語版を、2000年7月1日に8,800円で発売する。直輸入版の購入が難しいユーザーにとっては、喜ぶべきニュースだろう。さらに、2000年9月には完全日本語版の発売も予定している。

熱い期待が寄せられているこのアクションRPGによって、ネットワークゲームへの新規参入者は爆発的に増加しそうだ。





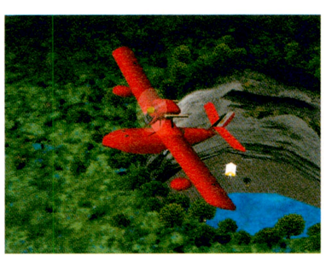


多彩な魔法効果のグラフィックや、数々の個性的なモンスターなど、冒険を盛り上げる要素が満載されているDIABLO Ⅱ。本誌今月号においても、p.106～117に詳細な記事が掲載されているのでチェックしてほしい

『紅の豚』の世界がフライトシミュレーターに！

レシプロ機で大空を飛び回るそう快感と、パイロットたちのロマンを見事に描いた作品『紅の豚』。飛行機好きにはたまらないこの作品の世界が、なんとフライトシミュレーターとして再現される。主人公ポルコ・ロッソの愛機“サボイアS-21”で、ジーナの島や、ポルコ・ロッソの隠れ家など、『紅の豚』に登場した場所の上空を飛ぶことができるのだ。さらに、操縦方法はポルコ・ロッソが音声で指導してくれるという。ファンにとっては、まさに夢のようなタイトルになるだろう。もちろん、ポルコ・ロッソのダンディーな声は、オリジナル作品と同様に森山周一郎氏が担当している。

この「ポルコ・ロッソの操縦教室」は、「Microsoft Flight Simulator 2000」専用アドオンソフト。2000年7月29日に、5,800円で発売される予定だ。





『紅の豚』に登場した風景が、精密なグラフィックで再現されている。美しい景色を眺めながらのフライトが楽しめそうだ

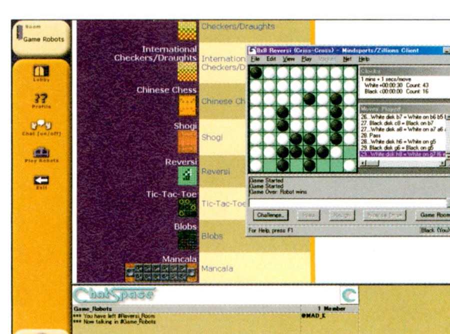


“頭脳のオリンピック”をネットワーク上で実現

エムエスオージャパンが、ネットワーク対戦サイト「World Net Olympiad」を2000年10月1日にオープンすることを発表した。同社は、1997年にイギリスで発祥したMSO（Mind Sports Olympiad）Worldwide社の日本法人。MSOとは、チェスや将棋、囲碁などの知的ゲームの対戦によって、知識・知能の応用力を競う世界大会のことで、年に一度、イギリスのロンドンにて開催されている。この“頭脳のオリンピック”が、ネットワーク上で実現されることとなったのである。

World Net Olympiad（http://www.msojapan.com/）からクライアントソフトをダウンロードしてインストールし、ユーザー登録を済ませば、対戦に参加することが可能になる。日本国内での優勝者は、世界大会への参加権を獲得できるのだ。もちろん、ゲーム中のメッセージはすべて日本語で、各競技のルール解説も用意されるという。

現在は、イギリスのMSO公式サイト（http://www.msoworld.com/）にて、ネットワーク対戦が可能になっている。こちらは英語のみの表示だが、知性の勝負に自信がある人は、早速参戦してはいかがだろうか。



イギリスのMSO公式サイトでは、すでに対戦が可能だ。将棋やチェスなどのオーソドックスなゲーム以外にも、“Tic-Tac-Toe”（○、×でラインをそろえるゲーム）など、さまざまな競技が用意されている

セガがDreamcastでインターネット電話サービスを開始

セガ・エンタープライゼスが、イサオとボイスオーバーIP技術を持つイノメディア社と共同出資を行い、DreamCall（仮称）という新会社を設立した。DreamCallは国内でのインターネット電話ビジネスを2000年8月より開始する。

同サービスは、Dreamcastとパソコンをサポートしており、ISAO.NETに登録したユーザーのみが使用できるようになっている。インターネットに接続したDreamcast同士で通話する場合、通話料がISAO.NETのアクセスポイントまでの料金となるため格安で国際電話がかけられる。

注目したいのが、同サービスを利用したネットワークゲーム。セガ・エンタープライゼスは、インターネット電話中のDreamcast間で音声を使ってプレイするという「DreamDorobo」（仮称）を開発し、他社のインターネット電話サービスとは一味違う点をアピールしている。

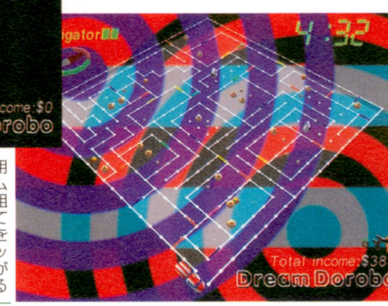
DreamDoroboは、二人一組となり、音声でやりとりしながらプレイするタイプのゲーム。プレイヤー2人は協力し合って、時間制限内に迷路の中の宝を持ち帰らなければならない。片方のプレイヤーは、キャラクターを操作するのだが迷路の一部しか見ることができない。もう片方は、迷路全体のマップを確認できるが、キャラクターは動かせない。1人が宝への道筋を指示し、もう1人が指示に従ってキャラクターを動かしていくのだ。

同ゲームは、インターネット電話のデモンストレーション用に開発されたもので、今のところ発売の予定はない。しかし、セガ・エンタープライゼスでは、この技術をDreamcast用のゲームに応用していく予定とのこと。ネットワークを使った、まったく新しいゲームが生まれるかもしれない。



DreamCallを利用する際に表示されるダイヤル画面。Dreamcastのコントローラーを利用して画面上のダイヤルをプッシュし、電話をかけることができる





インターネット電話を利用したネットワークゲームDreamDorobo。二人一組でプレイするようになっており、片方がキャラクターを操作し（左）、もう片方がマップの全体画面（右）を見ながら音声で宝の位置を教える

Party Crewにレースゲーム「GOTTA FIGHTING RALLY」登場

So-netのゲームサイトParty Crewが、ネット上で対戦可能なレーシングシミュレーション「GOTTA FIGHTING RALLY」を公開した。現在、ベータテストを行っており、だれでも気軽にダウンロードしてプレイすることができる。製品版は8月のリリースを目指しており、月額300〜500円となる予定だ。

GOTTA FIGHTING RALLYは、最大8人のプレイヤーと対戦を行う。プレイヤーは、バトルドールと呼ばれる競技用思考人形（レースの機体）のオーナーとなり、用意されたさまざまなパーツで人形を構成し、レースにエントリーする。レースは1日に数回行われ、プレイヤーは、レースを観戦するという形で試合結果を知ることになる。

GOTTA FIGHTING RALLYのポイントは、パーツが“ネズミのしっぽ”や“おさんぽ車”などユニークな点。これらのパーツは使ってみなければ性能が分からないようになっており、思わぬ構成で優勝する可能性が高い。シンプルなゲームだが、一度プレイするとやみつきになる要素がふんだんに盛り込まれているのだ。

このほか、Party Crewでは、深海を探索していく3Dリアルタイムアドベンチャー「SARAC」（7月リリース予定）やキャラクターを育成しながらネットワーク対戦を楽しむRPG、「BATTLE BRINGER」（7月ベータテスト開始予定）など、ビッグタイトルのリリースが控えており、ますます目が離せない。



GOTTA FIGHTING RALLYのメイン画面。レースは、競技用思考人形（レースの機体）を使い、最大8人のプレイヤーと行う

NECがiモード初の本格RPG「BIGLOBETOWN」をリリース

NECが、iモード向けゲーム初となるキャラクター育成型の本格RPG「BIGLOBETOWN」をリリースした。利用料金は月額300円。

BIGLOBETOWNは、自分の分身となるキャラクターをiモード上の仮想都市で育てながら、生活を楽しむゲーム。仮想都市内で、観光や就職、住宅購入などのイベントに参加しながら、ほかのユーザーと交流を図っていく。

20種類以上のキャラクターが用意されており、iモード上の仮想都市には16のエリア（オフィス街や遺跡など）が存在する。プレイヤーは、キャラクターを好みのエリアに住まわせ、生活させることになる。このキャラクターに細かく指示しながら成長を手助けしていくのだ。

ポイントとなるのが、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションを利用した転生システム。ある程度成長したキャラクターは、ほかのプレイヤーと交流し、恋愛関係となることで、別のキャラクターに転生できるようになっている。このシステムを利用して何度でも育成を楽しむことができるというわけだ。

BIGLOBETOWNは、3400枚を超える画像とアニメーションGIFで制作されており、今までのiモード用のゲームと比べて非常にクオリティーが高い。同ゲームの登場で、本格的なゲームが増えていきそうだ。ちなみに、ガイドキャラクターがゲームの概要を説明してくれる“無料体験ツアー”を開始しているので、試してみてはいかがだろう。



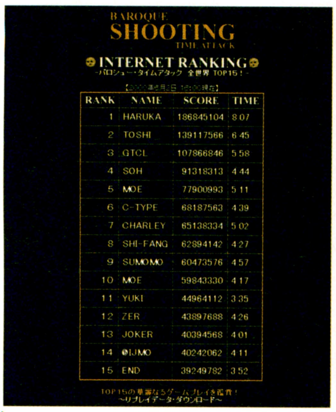
プレイヤーは、仮想都市で生活しているキャラクターに細かく指示を与えながら育成していく。ゲーム内で開催されるイベントを通して、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションを図ることもできる

インターネットランキング対応の「BAROQUE SHOOTING」登場

スティングが、縦スクロールシューティング「BAROQUE SHOOTING」の体験版無料ダウンロードサービスを開始した。BAROQUE SHOOTINGは、PlayStationで人気を博したRPG「BAROQUE 歪んだ妄想」の世界観を引き継ぐ、独特の雰囲気を持つゲーム。敵を倒してアイテムを出現させ、パワーアップしながら各面のボスを倒していくという、シューティングゲームの基本を踏襲した作品となっている。

この体験版の最大のポイントが、スティングがホームページで公開しているインターネットランキングに対応している点。インターネットランキングは、自分のハイスコアを自由に登録できるような仕様になっており、得点順に15位までが掲載される。また、プレイヤーのリプレイファイルを登録することも可能で、登録されているリプレイファイルは、だれもがダウンロードして再生できるようになっている。強者プレイヤーのプレイぶりを研究できるというわけだ。

6月末に製品版をリリースする予定だが、体験版のダウンロードサービスは続けるとのこと。製品購入前に体験版とインターネットランキングを利用して、腕を磨いておこう。





BROQUE SHOOTINGは、難易度の高い縦スクロールシューティングだ。体験版の無料ダウンロードサービスが行われているので、ぜひ利用しよう

スティングホームページ　http://www.sting.co.jp/

知的生命体と共に冒険を楽しむ iモード専用ゲーム「ロボ☆ロボ」登場

iモード向けの質の高い情報サービスを提供しているサイバードが、iモード上に存在する知的生命体と共に架空の国を冒険していくという、コミュニケーション重視のゲーム「ロボ☆ロボ」をリリースした。利用料金は月額300円。

プレイヤーは、30体の知的生命体ロボ☆ロボの中から自分のパートナー1体を選び、iモード上に用意された架空の国でロボ☆ロボを育てながら冒険していく。ロボ☆ロボは、プレイヤーが冒険中に話し掛けた言葉を覚えていき、次第に身近な友人として受け答えできるまでに成長するという。プレイヤーがユニークな言葉を覚えさせるとロボ☆ロボ自体がユニークなキャラクターになるそうだ。ロボ☆ロボはある程度の言葉を覚えると、ほかのプレイヤーに勝手にメールを出すようになり、あたかも本当に生きているかのような行動をとる。このロボ☆ロボの行動により、見知らぬプレイヤーとコミュニケーションを図ることも可能となるのだ。

ロボ☆ロボは、サービス開始初日に約3,000人の利用者数を記録し、人気の高いゲームとなっている。iモードユーザーの間では、コミュニケーション重視のゲームが特に人気のようだ。



ゲームに登場するロボ☆ロボは、会話することで言葉を覚えていく。コミュニケーションを楽しみながらプレイしていくタイプのゲームだ

ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

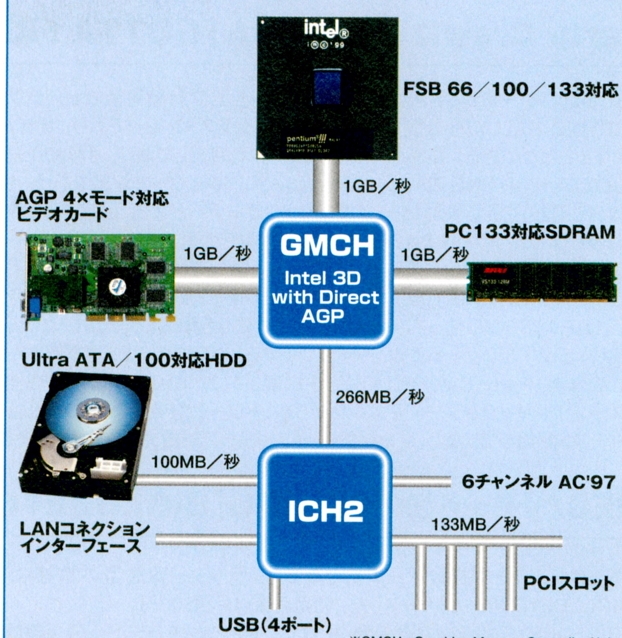
1999年11月に出荷されたIntel820は当初、PentiumIII用チップセットとして本命視されていたが、RDRAMの価格が高過ぎてゲームマシンには不向きだった。その結果、約半年もの間、Intel440BXの後を継ぐインテル製チップセットの本命が見当たらない時期が続いたが、2000年6月19日に出荷開始されたIntel815Eは要注目だ。Intel815E搭載マザーボードの登場によって、ゲームマシンの新しいトレンドが生まれる。

Intel440BXは現役引退 2000年夏以降はIntel815Eへ乗り換えだ

今回、インテルが新たに出荷を開始したチップセットはIntel815、Intel815E、Intel820Eの三つで、Intel815とIntel815EについてはPC133対応SDRAM、ベースクロック133MHz、AGP 4×モードをサポートしたPentiumIII対応チップセットだ。どちらも、チップセットにビデオ機能を搭載しているが、AGPポートを装備することが可能であるため、製品によってはAGP対応ビデオカードの増設が可能だ。そのほかの具体的な仕様については、表にまとめておいたので、そちらを参照してほしい。

名称に"E"が付いているIntel815EとIntel820Eの二つについては、I/O Controller Hub 2（ICH2）を新たに採用することで、Ultra ATA／100や6チャンネルAC'97（5.1チャンネルサウンド機能）などをサポートしている。2000年9月号では、Intel815E搭載マザーボードやUltra ATA／100対応HDDの情報などを詳しく紹介する予定だ。

Intel815Eのシステム構成



※GMCH=Graphics Memory Controller Hub
※ICH2=I／O Controller Hub 2

チップセットの機能比較

チップセット名	Intel815	Intel815E	Intel820E	Intel440BX	Apollo Pro133A
FSB133MHz	○	○	○	×	○
デュアルプロセッサー	×	×	○	○	○
PC133対応SDRAM	○	○	×	×	○
VC SDRAM	×	×	×	×	○
RDRAM	×	×	○	×	×
AGP 4X	○	○	○	×	○
IDE	Ultra ATA／66	Ultra ATA／100	Ultra ATA／100	Ultra ATA／33	Ultra ATA／66

ゲーマーズドリームExpress

惑星フェアホープを舞台にした、壮大なシナリオが魅力的な「ダークアイズミレニアム2000」。ユーザーの声を常に反映させ、より洗練されたゲームシステムが作り上げられている。そんな中、シナリオライターが交代するという情報を入手した。Dreamcast用ビッグタイトル「シェンムー 一章 横須賀」のシナリオ制作のスタッフだった、小峯徳司氏が新たに参加するという。今回は、同氏に今後の展開を伺ったのでお伝えする。

文／いちかわみほ

DE2000はエモーショナルに展開する

Play Online（以下、**PO**）　小峯さんのこれまでの経歴を教えてください。

小峯氏　10年以上前からゲーム雑誌の編集をやっていましたが、ここ2、3年はゲームのシナリオを作っています。Dreamcastの「シェンムー 一章 横須賀」とSATURN版「ルームメイト」のシナリオ制作に携わりしました。

PO　DE2000ではシナリオのどの部分を担当されるのですか？

小峯氏　今までシナリオ部分を担当されていた、今川悟朗氏の設定した世界観を裏切らない範囲で、メインストーリーの進行やイベントの制作を担当します。特に、イベントについては数人のライターにも協力してもらい、豊富なパターンをそろえる予定です。6月あたりからさまざまな仕掛けを導入していくつもりです。シナリオだけではなく、システムも大幅に改良していきます。

PO　DE2000のメインストーリーはどのようになっていくのでしょうか？

小峯氏　DE2000のメインストーリーの主役ともいえる、シバ少年やカイン、デイモンマスターなどがシナリオの前面に出てくることになるでしょう。その中で、プレイヤーが普段の生活を続けながら、メインストーリーに絡んでいけるようになると思います。NPCのセリフを読んで、思わず「おっ！」と声を出してしまうような、エモーショナルな要素をふんだんに盛り込んでいきたいですね。

PO　NPCのセリフに注目！ ということですね。

小峯氏　DE2000は、NPCに話し掛けないプレイヤーが多いようですが、今後はぜひ、話し掛けてみてください。新しい発見があるはずです。

PO　現在進行中のデイモンマスターのストーリーが終了した後、どう展開していくのでしょうか？

小峯氏　デイモンマスターを倒したからハッピーエンドとなるわけではありません。もしかしたら、惑星を動かそうとする新しい流れが起こるかもしれませんね。まだまだこれからですが、期待してください。



株式会社ネクステック
ネットワーク事業開発部
ダークアイズ課 小峯徳司氏

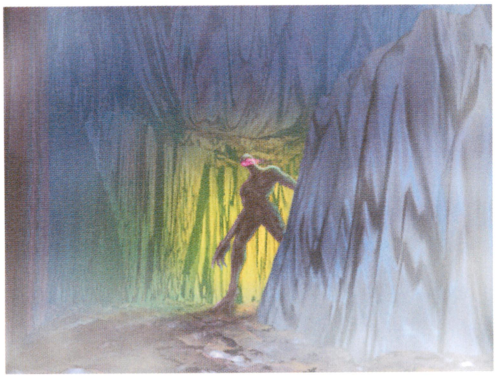
現在DE2000は、プレイヤーの意見を取り入れたゲームバランス調整が行われている。このバランス調整が一段落する6月あたりから、小峯氏が携わる新しいシナリオが盛り込まれていくという。今後のDE2000は要注目だ。







デイモンマスターを倒すためのキーパーソンとなるカイン（左）とシバ（右）。2人はそれぞれ違った立場で、NPCとしてフェアホープで生活している。特にカインは積極的に活動しており、彼と接触することで、新たな旅が始まるかもしれない



デイモンマスターの化身として、ゲームに登場するのが、このシャドーチーフ。今後のストーリーは、デイモンマスターが前面に出てくるとのことなので、シャドーチーフとの戦いも激しくなるだろう

ストーンエイジが台湾でリリース

「ストーンエイジ」がついに世界進出する。「STONEAGE石器時代」とタイトル名を変更し、台湾で発売されるのだ。現在、ベータテスト中で、台湾のWAEI社から2000年7月1日に発売される予定。今のところ、ゲームサーバーの利用料金、パッケージの販売価格は未定だが、イメージガールとして台湾のアイドル、タオ・リーピンを起用し、バス広告を使って大々的に宣伝するなど、力の入ったプロモーションを展開している。

ベータテスト用にパッケージを250元（日本円で約850円）でテスト販売したところ、5月上旬の時点で約3万6,000本を売り上げる大ヒットとなった。ゲームサーバーでは常時約7,000人がプレイしておりフル稼働状態だという。

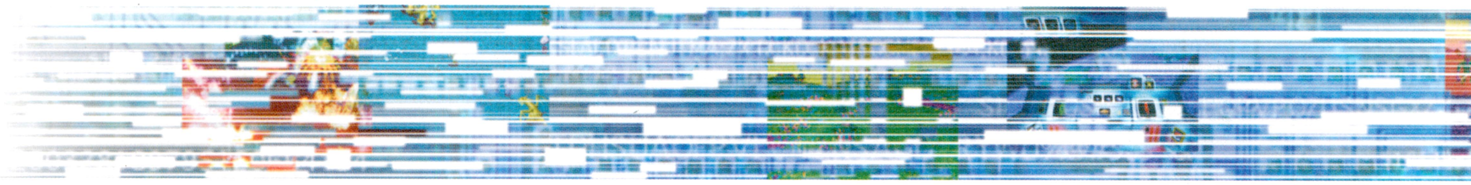
ほかのゲームにはない明るさとコミュニケーションの楽しさに、台湾のネットワークゲーマーもすっかりのめり込んでいるようだ。



台湾の街角には、このようにコミカルなキャラクターを起用した宣伝用の大きな看板を設置するなど、大々的なプロモーションを展開



台湾のプレイヤーがすっかりはまっている、STONEAGE石器時代のメイン画面。チャットがすべて漢字で行われている



国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版

最新鋭の次世代戦闘機F/A-18Eを操縦する本格派フライトシミュレーター。艦載機ならではのオペレーションに着目し、カタパルト射出や空母の甲板を使ったタッチアンドゴーなどが再現されている。ゲーム中で使用されるバレンツ海とインド洋のマップは、人工衛星のデータを利用した細密なものだ。



RALLY MASTERS

美しい自然を舞台にしたコースや、車の挙動を非常にリアルに再現した「RALLY MASTERS」。優れた表現力によって、ターマックやグラベルなどの路面状況の違いさえも感じ取れる出来栄えとなっている。パワフルなラリーカーを操縦する楽しみを存分に味わえる、ラリーゲームの傑作だ。



銀河河英雄伝説VI

長編SF小説を題材にしたこの作品では、物語中で重要なターニングポイントとなった三つの会戦が扱われている。プレイヤーは、ヤン・ウェンリーあるいはラインハルト・フォン・ローエングラムとなり、個性豊かな英雄たちを率いて艦隊戦を楽しむことができる。



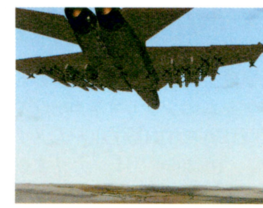
JAPAN

2000年5月調べ

1 F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版

NEW

イマジニア 9,800円
フライトシミュレーター
☎03-3343-8900



2 ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ

外↗

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 2,980円
RPG
☎03-5436-6499



3 RALLY MASTERS

NEW

マイクロマウス 8,800円
レーシング
☎03-5352-7609



順位	タイトル	前回	メーカー・価格・ジャンル・電話
4	SOLDIER OF FORTUNE	6↗	P&A 8,800円 3Dシューティング ☎042-525-9501
5	シムピープル	5→	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円 シミュレーション ☎03-5436-6499
6	銀河河英雄伝説VI	NEW	ボーステック 1万800円 シミュレーション ☎03-5731-2341
7	三国志VII	2↘	コーエー 1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
8	Age of Empires II : The Age of Kings	外↗	マイクロソフト オープン リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-5454-2300
9	SHOCK PRICE 500 麻雀II	外↗	SMEインターメディア 500円 テーブルゲーム ☎03-3266-5790
10	ポスタル プレミアムパック	9↘	マイクロマウス 8,800円 アクション ☎03-5352-7609

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は「F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版」が1位に輝いたが、全体としてはさまざまなテーマを扱ったシミュレーションゲームの売れ行きが好調のようだ。アメリカではここ数ヵ月、おなじみのタイトルが連続して上位を占めており、大きな変化は見られなかった。

USA

April 2000

1 THE SIMS

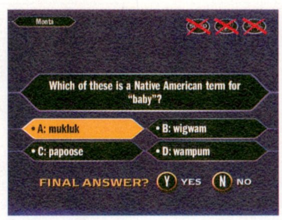
2↗



エレクトロニック・アーツ
$42

2 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

1↘



ディズニー
$19

3 ROLLER COASTER TYCOON

3→



ハズブロ・インタラクティブ
$27

順位	タイトル	前回	メーカー / 価格
4	RAINBOW SIX ROGUE SPEAR : URBAN OPERATIONS	NEW	Red Storm Entertainment社 $20
5	Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings	4↘	マイクロソフト $44
6	SOLDIER OF FORTUNE	NEW	アクティビジョン $45
7	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK : CORKSCREW FOLLIES	6↘	Havas Interactive社 $19
8	GRAND SLAM BRIDGE Ⅲ	NEW	エレクトロニック・アーツ $17
9	STARCRAFT	8↘	Havas Interactive社 $28
10	SIM CITY 3000	外↗	エレクトロニック・アーツ $36

資料提供：PC Data（http://www.pcdata.com/）
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールステータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR : URBAN OPERATIONS

特殊部隊シミュレーションの代表的作品として知られる「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」の拡張パックが登場。世界中の五つの都市を舞台にした新たなミッションがプレイできるほか、進化したAIによってさらにシビアでスリリングな戦闘を体験できる。



SOLDIER OF FORTUNE

人物の動きや細密な兵器のディテールで評判の高い「SOLDIER OF FORTUNE」は、GHOULと名付けられた新開発のレンダリングシステムを採用している。キャラクターを26のエリアに区分し、攻撃を加えたエリアによって反応を変化させることで、より現実的なリアクションを実現しているのだ。



World Charts Foundation

（5月22日時点）

順位	タイトル
1	PLANESCAPE TORMENT
2	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
3	Age of Empires Ⅱ : The Age of Kings
4	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
5	THE SIMS
6	MIGHT&MAGIC Ⅷ : DAY OF THE DESTROYER
7	DEMISE : RISE OF THE KU'TAN
8	UNREAL TOURNAMENT
9	BALDUR'S GATE
10	JAGGED ALLIANCE 2

資料提供：World Charts Foundation
（http://www.worldcharts.com/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期（予定）		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年6月29日	●	F1 2000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年6月29日		野球道 4	日本クリエイト	プロ野球シミュレーション	1万800円	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年6月30日	●	大刀～DAIKATANA 日本語版	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年6月30日		PCゲームBESTシリーズ Vol.21 ウィザーズハーモニー	サイバーフロント	育成シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年6月30日		PCゲームBESTシリーズ Vol.22 マンハッタン・レクイエム	サイバーフロント	アドベンチャー	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年6月30日		PCゲームBESTシリーズ Vol.23 瑠璃色の遺言	サイバーフロント	アドベンチャー	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年6月30日		PCゲームBESTシリーズ Vol.24 囲碁一番	サイバーフロント	囲碁	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
2000年6月30日	●	TACHYON：THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5352-7609	Win 95・98
2000年6月30日		ULTRA2000シリーズ ぷよぷよ for Windows 95&98	メディアカイト	パズル	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年6月30日	●	3D ウルトラ クール プール	P&A	スポーツ	5,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年7月1日		GREATシリーズ オフィシャル フォーミュラ 1 レーシング	メディアカイト	レーシング	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年7月6日		イースII エターナル	日本ファルコム	RPG	オープン	042-527-6501	Win 95・98
2000年7月7日	●	ネットワークRPGメーカー2000	アスキー	ゲーム作成ツール	9,800円	03-5433-7862	Win 95・98・2000
2000年7月7日		栄冠は君にIV	アートディンク	スポーツ	8,800円	043-299-7890	Win 95・98
2000年7月13日		シムシティ3000 スペシャル・エディション アップグレード版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	3,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年7月14日		お父さんのための釣り フライフィッシング編	アンバランス	釣りシミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年7月14日		パチンコ実機攻略シリーズ Vol.8 CR 竜王伝説 Z	アンバランス	パチンコ実機シミュレーション	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年7月14日	●	神創記 ～古代神話建国シミュレーション～	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年7月14日		ULTRA2000シリーズ 雀道II（Mac版）	メディアカイト	麻雀	2,000円	03-5449-2581	Mac
2000年7月14日		ジオ コンフリクト4	コンパイル	シミュレーションRPG	8,800円	0829-54-3883	Win 95・98
2000年7月14日	●	HALF-LIFE MILLENNIUM PACK	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月14日	●	HALF-LIFE：OPPOSING FORCE	サイバーフロント	3Dシューティング	5,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月14日		SEGA GENESIS PACK Vol.2	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円	047-380-6441	Win 95・98
2000年7月14日		セガ メモリアル・セレクション	セガ・エンタープライゼス	名作ゲームコレクション	3,300円	047-380-6441	Win 95・98
2000年7月14日	●	バルダーズ・ゲート 完全版	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	1万800円	047-380-6441	Win 95・98
2000年7月14日		ゲームファン ハイブリッド Vol.1	ツクダシナジー	ゲームコレクション	1,200円	03-5272-8955	Win 95・98
2000年7月14日	●	Motocross Madness 2 日本語版	マイクロソフト	レーシング	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
2000年7月14日	●	デオ グラシアス 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年7月14日		GREATシリーズ オブシディアン（Mac版）	メディアカイト	アドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Mac
2000年7月14日		GREATシリーズ タイタニック（Mac版）	メディアカイト	アドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Mac
2000年7月14日		ULTRA2000シリーズ 対局囲碁（Mac版）	メディアカイト	囲碁	2,000円	03-5449-2581	Mac
2000年7月14日		ULTRA2000シリーズ 大戦略for Mac	メディアカイト	戦略シミュレーション	2,000円	03-5449-2581	Mac
2000年7月20日		お父さんのためのゴルフ 海岸コース編	アンバランス	スポーツ	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年7月20日		テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	水族館経営シミュレーション	4,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年7月21日	●	EVERQUEST 日本語マニュアル付き英語版	ユービーアイソフト	アクションRPG	6,800円	052-760-3691	Win 95・98
2000年7月28日		三国志VII with パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	1万3,800円	045-561-6861	Win 95・98・NT4.0・2000
2000年7月28日		三国志VII パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	5,800円	045-561-6861	Win 95・98・NT4.0・2000
2000年7月28日		三国志VII（Mac版）	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Mac
2000年7月28日	●	DRIVER	サイバーフロント	レーシングアクション	6,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月28日		PCゲームBESTシリーズ Vol.25 ぽっぷんぽっぷ	サイバーフロント	アクション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月28日	●	PCゲームBESTシリーズ Vol.26 メックウォリアー2：31st センチュリーコンバット	サイバーフロント	3Dアクション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月28日	●	PCゲームBESTシリーズ Vol.27 ダークレイン	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月28日		PCゲームBESTシリーズ Vol.28 スペースインベーダー2000	サイバーフロント	シューティング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98
2000年7月28日		LEMMINGS REVOLUTION	マイピック	パズル	3,980円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年7月28日	●	クロース コンバット 4 完全日本語版 ～バルジの戦い～	マイピック	コンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年7月29日		Flight Simulator 2000アドオン：ポルコ・ロッソの操縦教室	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	5,800円	03-5979-7496	Win 95・98

要チェック！ ズームイン新着タイトル

釣りシミュレーション

発売元　：アンバランス
発売時期：2000年7月14日

お父さんのための釣り フライフィッシング編



手軽な価格で幅広いユーザー層に受け入れられているアンバランスの"お父さんのための"シリーズ。本作では、フライフィッシングを本格的にシミュレート。大自然の中で、イワナやヤマメを釣り上げる楽しさが存分に味わえる。練習モードも用意されているので、釣りに詳しくないプレイヤーでも安心だ。8人までのマルチプレイにも対応。

3Dシューティング

発売元　：P&A
発売時期：2000年7月

QUAKE III TEAM ARENA

「QUAKE III ARENA」のアドオンパックが早くも登場。協力プレイにフォーカスした内容になっており、新しいマップもチームプレイを念頭に置いてデザインされているという。新しい武器やスキンも多数用意されているようで、対戦がさらに盛り上がりそうだ。QUAKERたちにとっては見逃せないタイトルとなるだろう。





発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年7月下旬	GREATシリーズ ロックマンDASH	カプコン	アクションRPG	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年7月	QUAKE Ⅲ TEAM ARENA (QUAKE Ⅲ ARENA ミッションパック)	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年7月	DIABLO Ⅱ	カプコン	アクションRPG	未 定	03-5449-2581	Win 95・98
2000年7月	雀道V	システムソフト	麻雀	9,800円	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年7月	モノポリー2 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年8月末	サドンストライク 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
2000年8月	シドニー 2000(仮)	アイドス・インタラクティブ	スポーツ	未 定	052-775-8380	Win 95・98
2000年8月	レゴ・レーサー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年8月	レゴ・ロックレイダー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクション	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年8月	高校野球道 EX 2000	日本クリエイト	高校野球シミュレーション	未 定	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年8月	ディプロマシー 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年8月	デビルインサイド 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年8月	モノポリージュニア 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	4,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年9月	モノポリー カジノ 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	3,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年12月	サクリファイス 日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	未 定	0268-38-1561	Win 95・98
2000年夏	4×4 EVOLUTION	P&A	レーシング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	4×4 EVOLUTION(Mac版)	P&A	レーシング	未 定	042-525-9501	Mac
2000年夏	DARK REIGN Ⅱ	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	KISS:PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	RUNE	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	STAR TREK ELITE FORCE	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	THE BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	THE BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	Colin McRae RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年夏	SHOGUN TOTAL WAR	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年夏	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未 定	052-779-6549	Win 95・98
2000年夏	ICEWIND DALE	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
2000年夏	SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年夏	GRAND PRIX 3	マイピック	F1シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	エアポート タイクーン 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	グランプリワールド 完全日本語版	マイピック	F1経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	スピリッツ オブ スピード 完全日本語版	マイピック	レーシング	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	マジェスティー 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	ミグアレイ 日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	リスク2 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年夏	レイルロード・タイクーン Ⅱ(Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年秋	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	RETURN TO WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	THE BLAIR WITCH VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALES	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	将棋 2000/2001年度版	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年秋	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	マイト&マジック 8 デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール Vol.2 (仮)	ガイナックス	フライトシミュレーター	未 定	0422-53-5568	Win 95・98
2000年秋	アプサラス	コーエー	RPG	8,800円	045-561-6861	Win 95・98・NT4.0・2000
2000年秋	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年秋	B-17 THE FLYING FORTRESS Ⅱ:THE MIGHTY EIGHTH	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年秋	ガンシップⅢ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	新・英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2000年	ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2001年	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
未定	BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
未定	Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacifc Theater	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Links 2001	マイクロソフト	レーシング	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未 定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	GREATシリーズ シーマスターX	メディアカイト	テーブルゲーム	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98

※この情報は2000年5月末日現在のものです。

コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、6月29日に発売される3本のタイトルが新たにラインアップに加わる。

このタイトルに注目!

スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス

同名映画の世界を、"オビ=ワン・ケノービ"の立場になって体験できる3Dアクションアドベンチャー。映画の場面と同様に、ライトセイバーで敵のブラスターによる攻撃を跳ね返すことも可能。2,980円というお手ごろな価格での再リリースだ。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
バイオハザード 3 ラストエスケープ	メディアカイト	5,300円
スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
ポピュラス・ザ・ビギニング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	落雀	パズル	アスキー	2,980円
2	信長の野望 覇王伝	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
3	高校野球道 CV	高校野球シミュレーション	日本クリエイト	2,980円
4	シムシティ 3000	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4,980円
5	ウルティマオンライン ザ セカンドエイジ DX	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
6	パズルボブル4	パズルアクション	サイバーフロント	1,980円
7	プロ野球シミュレーション DigiCube ダグアウト WIN	プロ野球シミュレーション	デジキューブ	4,800円
8	上海 ダイナスティ	パズル	アクティビジョン	1,980円
9	不思議のダンジョン 風来のシレン~月影村の怪物~	ダンジョンRPG	チュンソフト	2,980円
10	F-22 ライトニング2	フライトシミュレーター	マイクロマウス	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年5月3日~2000年5月30日)

Play Online Spotlight Review



CPU
PentiumIII 600B MHz
メモリー
128MB
ビデオ
3D Blaster
GeForce 2 GTS
サウンド
Aureal Vortex2 SuperQuad
Digital PCI

Rei from Chiba



CPU
K6-2 333 MHz
メモリー
128MB
ビデオ
Viper V770+
Voodoo2
サウンド
SoundBlaster互換

Saidax

VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION

p.042



英語ベータ版評価

Rei from Chiba

3Dのアクション RPGということで、キャラクターの操作性や視点変更の方法は「DARKSTONE」によく似ている。ただし、グラフィックについては、既存のRPGと比べた場合、最高クラスのクオリティーである。生物の生き血を吸うヴァンパイアの習性を活用したゲームの設定は大変ユニークだ。ノンプレイヤーキャラクターとパーティーを組んで戦えるというのも特徴の一つだが、リアルタイムで戦闘の指示が出せないので、自分1人で戦った方が楽な場合もある。また、ダンジョン内でデータのセーブができないので、やや閉口させられた。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Saidax

重厚な世界観を持つ、ストーリー重視のアクションRPGである。この作品のグラフィックのクオリティーは、特筆に価するレベルだと言える。床や建物の壁などの細かい描き込みも素晴らしいが、キャラクターの動きに合わせて足元の影も変化するといったように、細部にも配慮が行き届いている。また、サウンドも優れており、ダンジョン内では音の遠近感が認識できた。なお、シングルプレイ、マルチプレイ共に、私の環境では動作が重かったのは残念だ。マルチプレイは、ゲームをうまく進行させていくのに経験を要するので、初心者にはお勧めしにくい。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

エボルバ

p.048



ベータ版評価

Rei from Chiba

シングルプレイは、4体のキャラクターでチームを組むというユニークなシステムを採用しており、キャラクターの育成が一つの売りとなっているが、ゲームを進める上ではやや面倒に感じた。マルチプレイは一変して、3Dシューティング風の対戦が楽しめる上、レベルデザインもよくできている。6月号のVIDEOCARD MANIAXで紹介したように、Hardware T&Lに対応しているため、GeForce 2 GTSとの相性が良く、1024×768ドット以上の高解像度でも快適にプレイできる。特に、カラフルなテクスチャーが鮮やかに表示されるので、ビジュアル面では高く評価したい。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Saidax

さまざまなゲームジャンルの要素を含んだ作品である。3人称視点でプレイするアクションゲームではあるが、4人のジーノハンターを自分の理想の形に育て上げていくというRPG的な要素が含まれ、チームでモンスターを倒す際には、擬似パーティープレイといった印象さえ受けた。また、チームをうまく機能させるためには戦略性も要求されてくる。さらに、マルチプレイは3Dシューティング色の濃い内容となっている。このゲーム性を新しいと感じるか、方向性が定まっていないと受け取るかによって、評価が大きく違ってくるだろう。操作性については好印象を持った。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

THE DEVIL INSIDE

p.051



英語版評価

Rei from Chiba

やや古い映画だが、アーノルド・シュワルツェネッガー主演の『バトルランナー』を連想させる、テレビショーの演出を多用している。そのため、脳天気なゾンビ狩りゲームという印象を受けた。キャラクターの操作については、「トゥームレイダー」よりは楽だが、「QUAKE Ⅲ ARENA」のような軽快さはない。ただし、ゾンビの動作が遅く、ハンドガンにはレーザーサイトが付いているので、戦闘時にストレスを感じるほどではなかった。3Dサウンド(EAX)をサポートしており、スピーカーの数を選択できるが、5.1チャンネルスピーカーに対応している点には驚いた。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Saidax

"ユーモア感覚"に秀でたホラーアドベンチャーである。主人公は、カメラマンと共に屋敷に潜入することになり、主人公がゾンビと格闘する様子や、なぞ解きで戸惑うシーンがテレビ番組のスタジオの観客に向けて映し出されるという設定になっている。ゾンビと戦う緊張の場面でも、番組のホストはあくまでもにぎやかに話し続け、なぞ解きがうまくいかないときは、まるで『ドリフ大爆笑』のおばさんの盛り上げ声のように(知ってるかな?)、スタジオの観客が大歓声を上げるというのが非常に面白かった。なお、そのほかには特に目新しさはない。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Motocross Madness 2

p.056



英語版評価

Rei from Chiba

レーシングゲームは、決められたコースを回るだけの制約の多い内容になりがちだが、このタイトルは広大な自然の中を好き勝手に走り回れるのが面白い。「Midtown Madness」と同じで、ルールのないドライブが好きなだけ楽しめるのだ。山を駆け上がって大ジャンプしたときのそう快感や、落下するときの浮遊感など、モトクロスならではの魅力を備えている。クラッシュしたときに、キャラクターとバイクが舞う動きが豪快で、はるかかなたまで飛ばされた際には爆笑してしまった。コースのデザインは美しく、地面に映るキャラクターの影もリアルに描画されているので、グラフィックを高く評価した。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Saidax

娯楽要素が多いバイクレーシングゲームである。じゅうぶんに加速して小高い丘を乗り越え、滞空時間の長いジャンプをするだけでも単純に楽しいが、空中で大胆なアクションを決めて、うまく着地できるようになると、この作品の面白さにはまるだろう。さらに、実際にはできないような、現実離れした華麗なアクションを繰り出せるという点も大きな魅力である。それでいて、小型車に比べ、排気量の多いバイクは乗りこなすのが難しいなど、シミュレート性も適度に考慮されているのは、非常にポイントが高い。バランスの取れた良質なタイトルだと言える。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



CPU
Celeron 300AMHz
メモリー
128MB
ビデオ
3D Blaster Savage4
サウンド
Sound Blaster Live! Value

Wolfcub



CPU
Athlon 600MHz
メモリー
128MB
ビデオ
ViperV770 Ultra
サウンド
Sound Blaster Live! Value

Ypsilon

編集部が注目しているさまざまなジャンルの新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、テーブルトークRPGを題材にした「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」、バイクレーシングゲーム「Motocross Madness 2」など、4タイトルをピックアップした。

各タイトルの平均点

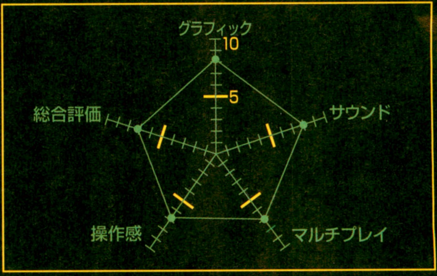
テーブルトークRPGのシステムを使っただけあって、キャラクターの個性を決めるシステムはかなり詳細で面白い。しかし、ゲームそのものは基本的に1本道で進行するようになっており、あまりインタラクティブ性が感じられない。プレイの最中に流れるカットシーンも、ゲームのテンポを悪くしていると思う。特に気になったのは、操作性の悪さだ。モンスターが大量に襲い掛かってくるシーンなどでは、思いどおりに動くのは至難の業であった。マルチプレイは細かい設定が可能で、1人がゲームマスターに専念すれば、臨機応変にゲームを演出できる。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

自分の血を消費することで特殊能力を使い、他人の血を吸うなどして血の量を回復させるシステムは、いかにもヴァンパイアらしくて面白い。ただし、ヴァンパイアが弱いのか、登場する敵が強いのかは判断しづらいが、割と簡単にやられてしまうのが気になった。また、ヴァンパイアという設定でありながら、豪快さに欠け、ちまちまと戦わなければならないゲームシステムには疑問が残る。地面に落ちている小さなアイテムが非常に見つけづらいというのもマイナス要素だ。セーブできるポイントが限られているため、死ぬタイミングが悪いと、かなり前までゲームが戻されるのは面倒だった。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	7	7	7	7
Saidax	9	8	7	7	9
Wolfcub	8	7	7	6	6
Ypsilon	8	8	7	7	7
平均点	8.25	8	7	6.75	7.25



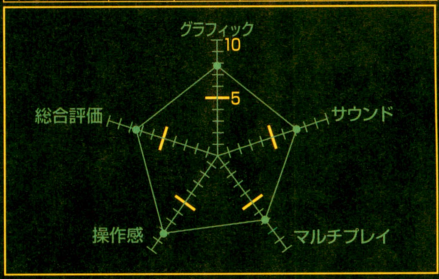
難易度が高くない上に、次の目標がその都度表示され、進行方向が矢印で分かるようになっているので手軽に楽しめる。この矢印はかなり便利で、ぐるりと遠回りして行かなければならない場所でも正確に案内してもらえるのだ。プレイヤーが操るジーノハンターの進化は3種類の要素で構成されており、特定の能力を伸ばしていくとほかの要素が低下していくので、攻撃力、移動速度、ジャンプ力のバランスを調整していくのが難しいかもしれない。残念なのは、せっかく姿が異なる4人のジーノハンターが用意されているのに、個性を発揮する特別な能力が用意されていないことだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

操作が簡単で、すぐにゲームを楽しめるのが良い。また、ステージの構成がうまく作られており、一度始めると、あまりの面白さになかなかやめられなくなる。自分の体を変異させるシステムや、チームを指揮するシステムなど、一見複雑そうであるが、実際は遊びやすく、シンプルにまとめられている。味方にも攻撃が当たるため、効果範囲が広い攻撃が使いにくいのは残念だが、全体的にバランスは取れているので、気持ち良くプレイすることができた。キャラクターのデザインには親しみを持ちにくいが、それだけの理由で毛嫌いするとしたらもったいない。良質な作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	7	7	7	7
Saidax	8	7	7	9	7
Wolfcub	7	8	6	9	8
Ypsilon	8	7	7	8	8
平均点	7.75	7.25	6.75	8.25	7.5



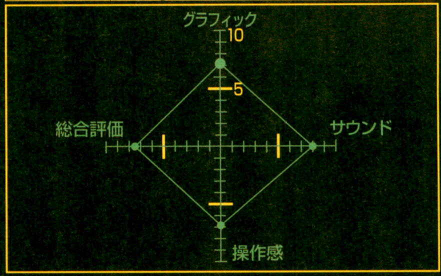
テレビショーのスタイルを採った演出とBGMが最高に格好良いアクションゲーム。また、ホラーを題材にしているという点が最大限に生かされており、静かで不気味な雰囲気と興奮するアクションシーンとのめりはりが利いている。命中した部位によってモンスターの反応が変わり、弱点を撃ち抜けば効率良く倒せるというシステムも評価できる。弾切れには注意しなければならないが、主人公がDevaという魔女に変身した後は、強力な攻撃を無制限に繰り出すことが可能になる。独特な操作方法に戸惑うかもしれないが、今月の一押しタイトルだと言える。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

主人公がモンスターと戦う様子がテレビで生中継されているという、変わった設定のゲーム。不気味な雰囲気のステージやモンスターだけを見れば、正統派のホラーゲームだ。しかし、ゾンビの頭が吹き飛ぶ様子などに観客は歓声を上げ、司会者は陽気に解説する。魔女にも変身できる主人公はかなり強く、リアクションが多彩なモンスターたちを倒すのは気持ちいい。ただし、マップの構成に無駄な部分が多く、移動に時間がかかるのにはイライラした。また、分かりづらい場所に重要なアイテムや仕掛けが配置されていることがあり、ゲームのテンポを悪くしている。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	6	7
Saidax	7	7	7	7
Wolfcub	8	10	7	9
Ypsilon	7	8	7	7
平均点	7.25	8	6.75	7.5



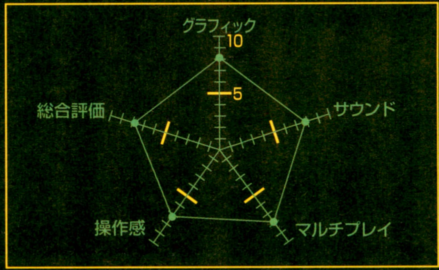
木々や建物、鉄道の線路などの3Dオブジェクトが無数に設置されたオープンフィールドを、パワフルなモトクロスバイクで爆走していくのは非常に気持ちが良い。効率の良いルートを自分で開拓していくという楽しみがあり、さらに、リアルなエンジン音とジャンプ時の独特な浮遊感を味わうことができる。最大の魅力であるスタントアクションの難易度はかなり高く、じゅうぶんな速度を出し、適当な起伏と平らな着地地点を探すという条件を満たす必要がある。キーボードでの操作だと微妙な調節が一切できないので、ジョイスティックなどのコントローラーを使ってほしい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

コース上の山や木があっという間に後ろへ流れ去るほど、ものすごいスピード感が味わえる。迫力があるというのを通り越して、怖いと感じるほどだ。しかし、逆に過度のスピード感がゲームを難しいものにしている。進路上に障害物を発見してからそれを避けるというのが難しいので、一見豪快なゲームに見えるが、実際は、ほかのレーシングゲーム以上にコースの研究をする必要がある。コースに慣れるまではつらいが、ある程度上達すると、それまでマイナス要素だった過度なスピード感が楽しめるようになるのだ。そこまで到達するのに時間を要するというのは少し残念である。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	9	8	7	7	8
Saidax	8	7	8	8	8
Wolfcub	8	9	8	7	8
Ypsilon	8	7	8	7	7
平均点	8.25	7.75	7.75	7.25	7.75



ベータテスト最速レポート
チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、2000年秋に発売予定のオンラインRPG「レインガルド」の3回目の体験記をお届けする。レポーター役のチャコも、レインガルドの世界での生活に慣れてきたようだ。それでは、チャコの旅をのぞいてみよう。

レインガルド編（その3）

ザイレンからの再スタート 首都ノイベリーで友達と合流

こんにちは。チャコです。突然ですが、今回から茶髪じゃなくて金髪になりました。これまで使ってきたキャラクターは消えちゃったんです。ネットワークゲームのベータテストでは、キャラクターデータの保証は無いみたいですね。より良い製品にするために、ゲームのいろんな点をチェックしていく都合で、キャラクターデータがクリアされてしまうことがあるんです。せっかく育ててきた自分の分身には愛着があったし、レイナードで発生したなぞの事件にも興味がありましたが、仕方ありません。今度は心機一転、ザイレンという国でキャラクターを作り直しました。

ゼロからの再出発なので、お金も減ったし、拾い集めていた薬草も無くなってしまいました。1人で冒険をするのは寂しいし、何かと不安なので、今回はチャコのネットワークゲームのお友達、ネスレさんに一緒に旅をしてもらうことにしました。

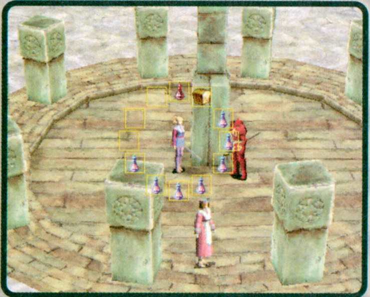
まずは、パーソナルチャットで連絡を取ります。プレイヤーは、各自のID番号を持っていて、その番号を登録した人とは、どんなに離れていてもチャットができるんです。グループ単位でのチャット機能もあるんですよ。レインガルドの世界での携帯電話みたいなものですね。ほかの人に会話の内容が聞こえないのもいい点です。待ち合わせ場所はノイベリーに決めました。この町は、中心部に大きなストーンサークルがあって、待ち合わせの目印に便利なのです。

なぞに包まれた禁忌の祠の中で魔方陣らしき装置に遭遇!

ネスレさんに会って、びっくりしました。同じころに始めたはずなのに、ずいぶん見た目が違います。あまりにもみすぼらしい私を見かねて、彼はお小遣いとポーションをくれました。彼によると、レインガルドでの戦闘においては、装備で自分を強化するのが大事なんだそうです。ちょっと恥ずかしいですが、もらったお金で装備をそろえました。

ほかにもレインガルドの便利な機能を教わりました。アイテムウインドウのいちばん下の段（緑色の部分）にセットした食料や薬は、自分のキャラクターを右クリックすると開くクイックメニューから、すぐに使うことができるんです。私は、いちいちアイテムウインドウを開いて薬を飲んでいました。でも、その方法だと、戦闘での緊急事態には間に合わないので、たびたび戦闘中に力尽きてしまいます。教えてもらった方法を使えば、心配不要ですね。

その後、ネスレさんと一緒にダンジョンへ冒険に行くことにしました。最初は“始源のるつぼ”と呼ばれる所へ。しかし、そこには敵はいませんでした。ここはダンジョンじゃないのかなぁ？ たるがあったので、攻撃してみると壊れちゃいました。たるの中から、強めのモンスターが出てきたのにはびっくりです。アイテムが入っていることもあるようですよ。



アイテムトレイ機能。自分を右クリックすると、この半透明のリング状メニューを呼び出せる。左クリックで使用アイテムを選択する。戦闘中の体力回復などに有効な機能だ



ダンジョンでたるを発見した。必殺技を当てると破壊することができる。アイテムが入っている物だけでなく、敵が入っている物もあるので、戦う準備もしておいた方がいいだろう

結局、始源のるつぼではあまり敵に遭うことができなかったので、さらに北に向かいました。ネスレさんの案内で向かった先は、なんとレイナードの神官様たちが祝祭の儀の準備をしていた所でした。何か事件があったらしいとは聞いていたんですが、神殿が無くなっており、地面が大きくえぐられています。いったい何があったんでしょう？ 付近には地下へ降りていく入り口があり、そこには“禁忌の祠”という、なんだか怖い名前が付けられていました。取りあえず、せっかく来たんだし、このダンジョンの中に入ってみることにしました。



レインガルドの世界では、時間軸に沿ってイベントが発生する。昨日まであった建物が、何らかの事件で無くなってしまっているということも起こり得るのだ

禁忌の祠の内部は、一見、ほかの神殿とあまり変わりません。でも、その構造はずっと複雑になっていました。なぜなのか、ここにも敵はいません。時々、武器の製造に役立つ古文書などが落ちていたので、拾いながら進んでいきました。奥には、きれいな魔方陣のような物がありました。どうやら、これは転送装置のようです。思い切って、その上に乗ってみると、不思議な場所へ移動しました。地下へ降りたはずなのに、下には建物のような物が見えるのです。レインガルドは異次元に存在する世界だから、こんな不思議な場所がほかにもあるのかもしれません。がぜん、この世界を旅する意欲がわいてきました。これからもいろんな所を探検していこうと思います。



カーソルの内部の色によって、どんなアクションが行えるかが判断できる。青は移動、赤は攻撃、緑はエリアの移動だ。この場合、魔方陣の上にカーソルを持っていくと緑になるので、どこかへ移動できることが分かる



祠の奥にあるなぞの最深部は、天空の建造物のような作りだった。下には何らかの建物の明かりらしきものが見えるが、降りる道はどこにもなかった。ほかのイベントにかかわっているのだろうか?

最新ベータテスト情報

●「アプサラス」（コーエー）
http://www.koei.co.jp/netgame/
※ベータテストのモニターを募集中。応募締め切りは2000年6月25日まで。急ごう!

●「10SIX」（セガ・エンタープライゼス）
http://www.sega.co.jp/sega/pc/10six
※今月号の付録CD-ROMに収録した体験版で、日本に設置された専用サーバーでの無料マルチプレイを楽しめる。

Play Online Exclusive Review

042 VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION
044 バイオハザード 3 ラストエスケープ（マルチプレイ非対応タイトル）
045 シムシティ3000 スペシャルエディション アップグレードキット（マルチプレイ非対応タイトル）
046 FLYING HEROES
047 GROUND CONTROL
048 エボルバ　完全日本語版
049 ヒーローズ オブ マイト アンド マジック3：アーマゲドンズ ブレード　完全日本語版
050 LEMMINGS REVOLUTION（マルチプレイ非対応タイトル）











IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続



アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.136～p.138を参照してください。

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。





VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

ヴァンパイア：ザ マスカレード リデンプション

敵や仲間の生き血を吸って ヴァンパイアの特殊技能を発揮せよ

「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」は、White Wolf社のテーブルトークRPG「VAMPIRE：THE MASQUERADE」シリーズをパソコンゲーム化した作品だ。プレイヤーは聖戦士Christofとなり、ヴァンパイア同士の抗争に巻き込まれていくことになる。ゲーム中で語られる英語のセリフが理解できないと、ゲームの面白さが未消化になりそうだが、2000年末には完全日本語版がリリースされる予定だ。



中世の街並みが再現されたステージ。構造はそれほど複雑ではないが、建物が大きいため、リアリティーが感じられる

最大4人のパーティーでシングルプレイが楽しめるアクションRPG

「VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION」（以下、VAMPIRE）はアクションRPGであるが、不特定多数のノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）に話を聞いて回る必要がないため、とにかく敵を倒しながら目的地に向かって、クエスト（ログでいつでも確認できる）をクリアしていけば、自然とストーリーが進んでいく。だからといって、話の内容が薄いかというとそんなことはない。人気の高いテーブルトークRPG（以下、TRPG）をベースにしているだけあって、しっかりとした世界観とそれに合ったストーリーで構成されており、話の続きを知りたいがために、ゲームにのめり込んでいく。また、ストーリーが進むことによって、ゲームの舞台が中世から現代に移り、ゲームの雰囲気ががらりと変わって楽しませてくれる。

シングルプレイにおける戦闘は、1人または数人のNPCとパーティーを組んで行うが、パーティーを組んだ場合は、プレイヤーが好きなキャラクターを選んで操ることができ、残りのメンバーは自動的に行動する（行動パターンが設定可能）。

攻撃は、ターゲットにマウスカーソルを合わせてマウスの左ボタンを連打するだけで、特殊技能を使う場合は右ボタンを使う。パーティーを組んだ場合も基本的な操作方法は同じで、自分が操作するキャラクター以外はコンピュータが制御するため、手間要らずだ。

キャラクターの操作は基本的に3人称視点で、マウスカーソルを画面上部に動かすと視点が上がり、下部に動かすと見下ろすような視点になる。ゲーム中のほとんどの動作（戦う、アイテムを使う、特殊能力を使う）がマウスで行えるため、直感的に操作できる。

ゲームに登場するアイテムは、装備品、回復系アイテム、ちょっとした道具などに限られる。アイテム集めは楽しめないが、そのおかげでキャラクターの育成とアクションに専念できるはずだ。

ヴァンパイアならではの習性がRPGの新しい楽しみ方を生み出す

主人公のChristofは中世のクルセイダー（聖戦士）で、邪悪な者を打ち倒す側の立場だったが、ゲームの序盤でヴァンパイアにされてしまう。そこからがこのゲームの本編で、ヴァンパイアとしての能力の長所と短所のバランスを取りながら、ゲームを進めていかなくてはならない。特に、ヴァンパイアとしての習性は、戦闘時に大きな影響を与える。まず、ヴァンパイアになると特殊な能力が使えるようになる。これは、通常のRPGの魔法に相当する能力で、自分の血をマジックポイントのように消費して、さまざまな技能を使うことになる。技能は、経験値を割り振ることでレベルアップするため、プレイヤーが希望する技能が高められる。


パーティーを組むと戦闘が楽になる。自分以外のキャラクターに対しては、戦闘の積極性、攻撃呪文や回復呪文を唱えるかどうかの設定ができる

血が足りなくなったら、冒険中に手に入る血のビンやネズミで補充するが、それでも足りない場合は、敵キャラクターやパーティーメンバーから血を吸うこともできる。ただし、敵から攻撃を受け続けると徐々に人間性が下がっていき、画面下部のオレンジ色のバーが伸びてくる。これが満タンになると、単なる野獣となって操作不能に陥り、見境なく血を吸うだけのキャラクターとなる。しばらくすると落ち着くのだが、敵がいる場面でこの状態になると、敵だけでなくパーティーメンバーにもかみついてしまうので、あっという間に共倒れになる。キャ

Information

開発元	Nihilistic Software社
発売元	株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	株式会社サイバーフロント ユーザーサポート係 052-779-6549
価格	未定
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	DirectX5対応のビデオカード
HD容量	600MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 7.0対応サウンドカード（EAX 1.0／2.0、DirectSound 3D対応）
対応API	Direct3D（Hardware T&L対応）
発売時期	英語版は8月以降、日本語版は12月発売予定

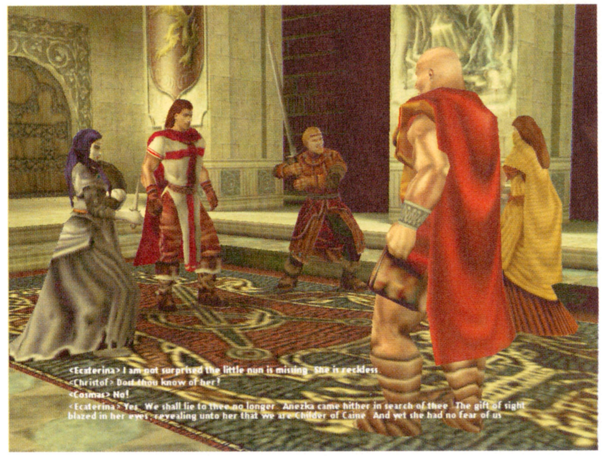

ほかの画面と見比べてみてもらうと分かるが、同じ街でも昼と夜ではがらりと雰囲気が変わるので、時間の経過が感じられる



キャラクターの各種設定や育成要素は、RPGファンを満足させるクオリティーを持つ



敵キャラクターを抱え込んで血を吸うことも可能。ただし、相手を捕まえるのが大変なので、血を吸う前にこちらがやられてしまうこともある



ゲーム中のセリフはテキストでも表示されるが、英語が苦手な人は完全日本語版のリリースを待つべきだろう

ラクターが暴走する前に、回復の役目を果たすアイテムを飲むなどして、意図的にこのパラメータを下げなくてはならない。

ダンジョン内のパーティープレイは頭脳的な戦闘が必要になる

ゲームは全般的にサクサクと進み、ヴァンパイアとしての特殊能力やアクションが楽しめる秀作なのだが、パーティーを組んでしまうと、軽快な部分がやや損なわれてしまうという印象を持った。仲間が邪魔になってゲームの進行が止まることが多々あるからだ。必要に応じて、ほかのキャラクターを直接操作すれば問題ないのだが、アクションRPGで多少なりとも操作の不具合を見つけると、過敏にストレスを感じてしまう。

また、このゲームは敵に囲まれるとあっという間に殺されてしまうので、少しずつ敵をおびき寄せて倒す必要がある。ダンジョン内にいる敵は、定位置でプレイヤーを待ち構えているが、こちらが視界に入ると襲い掛かってくる。そのため、弱った敵を仲間が追いかけてしまったり、うっかり奥へ踏み込み過ぎたりすると、次から次へとほかの敵が集まってきて、パーティー全員が袋だたきに合うことが多かった。その上、ゲーム中のセーブポイントは、各章のスタート地点となる家に限られているため、戦闘の途中でセーブすることができないことが、やや不便に感じられた。

ダンジョン内では、1階層移動するたびにオートセーブ機能が働くので、プレイヤーが死亡したとしても、すべてやり直す必要はない。ただし、次の階層の手前で敵に囲まれて死亡した場合や、メニューでうっかり"new game"を選んでしまい、攻略中のダンジョンのセーブデータが上書きされてしまった際などは、もん絶死しそうになった。この硬派なシステムについては、チャレンジしがいのある部分と見るか、遊びにくい不親切な部分と見るかで評価が分かれるだろう。

そういう意味ではVAMPIREは、だれでも楽しくプレイできるとは言えないかもしれないが、魅力に富んだ作品には違いない。Hardware T&Lに対応した美しいグラフィック、中世と現代の二つの時代背景を生かしたストーリー、ヴァンパイアの習性を使ったユニークなゲーム設定、そして適度に高い難易度。ゲームの難しい部分を乗り越えることに喜びを感じる、サディスティックなゲーマーであれば、ゲームに対する満足度は高いはずだ。

テーブルトークRPGを再現した自由度の高いマルチプレイ

VAMPIREは、インターネットまたはLANを使ったマルチプレイも楽しめる。ゲーム内容は、アクションRPGにありがちなデスマッチ形式ではなく、TRPGをそのままコンピューターRPGにしたもので、プレイヤーがゲームマスターとしてシナリオを進行させることが可能である。プレイヤー同士が作り上げる世界を、ネットワーク上で体験できるというのは、今までになかった要素なので、大変魅力的だ。

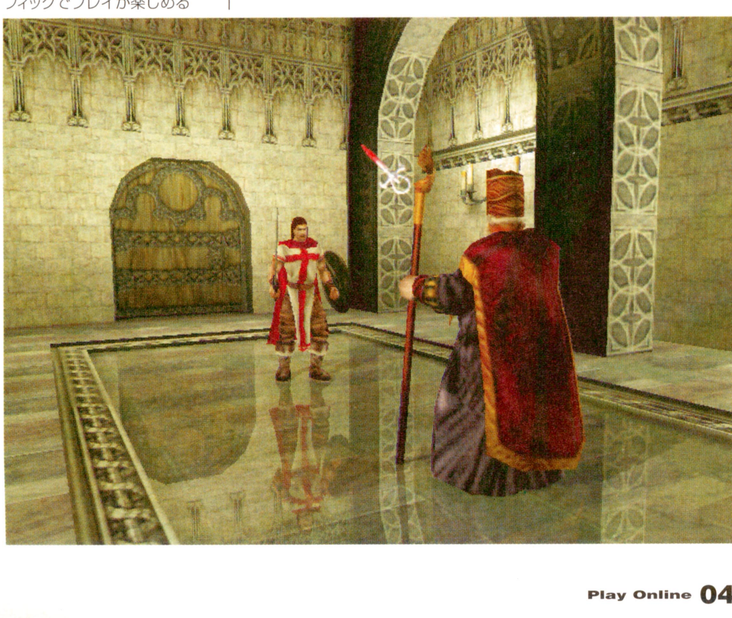


マルチプレイでは、あらかじめ用意されたキャラクターデータをベースに、自由にキャラクターメイキングが行える

ただし、TRPGに慣れたプレイヤーならともかく、経験のない初心者が、いきなりゲームマスターとしてゲームを作るのはかなり難しい。ゲーム全体をカバーして、プレイヤーたちが遊びやすいように、そして楽しめるように気を配るというのは、ゲーム攻略の技能とは違ったテクニックが求められる。インタフェース自体はシングルプレイと同様に簡単なので、まずはほかのプレイヤーが作ったゲームに参加するか、事前にある程度の内容が組まれているシナリオでゲームを始めるのがいいだろう。

（西尾ゆき）

床に映った鏡面効果が美しい。Hardware T&Lに対応したビデオカードがあれば、高品位のグラフィックでプレイが楽しめる



グラフィック	★★★★½
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★½
操作感	★★★★
総合評価	★★★½

時代設定に合わせて街並みが変化

VAMPIREの特徴は、ゲームの舞台となる時代に合わせて、街並みやアイテムが変わることだ。ストーリーに従って変化する、時代背景を感じさせる華麗なグラフィックも併せて堪能したい。



現代ロンドンの室内。ロンドンは外に出ると霧が濃く、ほかのステージよりも視界が悪くなっている



現代ニューヨークの街角。黄色いタクシーや、本物そっくりの制服を着込んでいる警官風のキャラクターも登場する





バイオハザードの楽しさといえば、リアルな銃をぶっ放す瞬間だろう。LIGHT MODE(低難易度)を選択すれば、最初から強力な武器を大量に所持しているので、簡単にゲームを進められる。初心者はまずこのモードでゲームを楽しもう

バイオハザード 3 ラストエスケープ

美しいグラフィックで移植された ホラーエンターテインメントの傑作

1999年9月にPlayStation版として発売され、全世界で400万本を売り上げた驚異の大ヒット作「バイオハザード 3 ラストエスケープ」が、PLATINUMシリーズとして、ついにパソコンへ移植された。グラフィックは高解像度に対応してさらに迫力が増し、パソコン版のみのオリジナル要素を満載。初めてプレイする人はもちろん、PlayStation版で遊んだことのある人でも、じゅうぶんに楽しめる内容である。さらに、初回限定版では、USB対応のオリジナルコントローラーがセットになっている。

プレイするたびに敵やアイテムの位置が変化するシステムを採用

言わずと知れたカプコンの超人気シリーズの第3段が、ついにパソコン上でプレイできる。旧作の「バイオハザード」と「バイオハザード 2」は廉価版が登場し、2000年5月には「ディノクライシス」も発売され、このところバイオファンにはうれしい展開が続いている。カプコンは「DIABLO Ⅱ」の発売元になるなど、パソコンゲーム市場に積極的で、Dreamcast版の「バイオハザード コード：ベロニカ」もパソコンに移植されるのではと、ひそかに期待してしまう。

まだプレイしたことのない人のために、「バイオハザード 3 ラストエスケープ」(以下、バイオ3)のゲーム内容を説明しておこう。基本的なゲームシステムは、初代バイオハザードから変わりなく、3人称視点で展開されるアクションアドベンチャーだ。軍事用に開発されたウイルスが屋外に漏れ、ゾンビだらけになってしまったラクーンシティ。プレイヤーは主人公ジル・バレンタインを操作して、そこからの脱出を試みることになる。そう、ストーリー的にはバイオハザード 2とほぼ同じ時期、同じ場所を舞台に、別の角度から見た展開となっているわけだ。

前述のとおり、基本的なシステムは前作のままだが、バイオ3になって新システムがいくつか採用されている。敵やアイテムの位置がプレイするたびに変化する“ランダムSET”システムや、危機的な状況で回避行動が選択できる“ライブセレクション”システムだ。ライブセレクションシステムでは、目の前に強敵が現れた場合などに、戦って切り抜けるか、それとも逃げるか、といった行動を即座に選ばなければならない。ここで選択をミスしたり、時間をかけ過ぎると、さらに不利な状況になってしまうこともある。これらのシステムのおかげで、2回目、3回目のプレイでも、緊張感のあるゲームが楽しめるはずだ。

パソコン版オリジナルを含めた計8種類のコスチュームが使用可能

バイオファンとしてまず気になるのは、PlayStation版の低解像度の画面が、パソコン版でどうなっているのかだろう。この点については、安心していい。最大1280×1024ドットもの高解像度に対応しており、とてもきれいに作り直されている。クオリティーの高いグラフィックは、それだけでゲームの雰囲気を盛り上げてくれる。

また、パソコン版バイオ3には、PlayStation版には無かった、高難易度の“ARRANGE MODE”が収録されている。これは海外版バイオ3に入っていた難易度の高いモードだ。PlayStation版バイオ3をクリアしたことのある筆者がチャレンジしてみたが、はっきり言ってかなりキツイ。まさに手ごたえある内容だった。腕に覚えのあるゲーマーなら、ぜひともチャレンジしてほしい。

さらに、PlayStation版に入っていた旧コスチュームはもちろん、パソコン版オリジナルコスチュームを含めた、計8種類のコスチュームが最初から選択可能である。

バイオシリーズといえば、本編をクリアした後に遊べるサブゲームが有名である。パソコン版バイオ3では、サブゲーム“マシナリーズ・Internet”が最初から遊べる。これは、ランキングホームページに自分のスコアを登録することができるモードだ。

今回発売されるパッケージは、USBコントローラーがセットになった限定版だ。コントローラーの中央にS.T.A.R.S.のロゴがあり、握り部分もしっかりしている。限定版の発売後に、ソフト単体のパッケージを出すそうだが、この値段(7,200円)でUSBコントローラーがセットなら、買っておいて損はないだろう。　(三須隆弘)

バイオファンならこれを買って雰囲気を盛り上げろ!

バイオシリーズといえば、なんといっても銃! 限られた弾丸をやり繰りしながらゾンビを撃ちまくる、そう快感と緊張感が魅力の一つになっている。そのリアルな銃の描写は素晴らしく、重厚な感触さえ感じられる。ここで紹介するエアーガンは、もしバイオの世界で銃を作ったなら……という仮定で、カプコンと東京マルイが共同で作り上げたオリジナル銃、サムライエッジ改／クリス・レッドフィールドモデルだ。ゲームの雰囲気を盛り上げるためにも、ぜひ買うべし! いや買え! 前回発売されたオリジナルのDESERT EAGLEはすぐに売り切れたらしいので、このゲームのファンはガンマニアが多いのかもしれない。



カプコンと東京マルイの共同企画製品。M92Fをベースに、改良強化した銃。期間限定販売のガスブローバック銃で、価格は1万9,800円。詳しくはhttp://www.tokyo-marui.co.jp/

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	株式会社カプコン
販売元	株式会社メディアカイト
問い合わせ先	株式会社メディアカイト 03-5449-2581
価格	7,200円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 200MHz以上(PentiumⅡ 266MHz以上推奨)
メモリー	48MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX 6.1以降のDirectDraw、Direct3Dに対応したカード(ビデオメモリー4MB以上、6MB以上推奨)
HD容量	20MB以上(250MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectSound対応カード(DirectX 6.1以上)
対応API	DirectDraw、Direct 3D
PC-98での動作	未定
発売時期	発売中

ソフトのみの通常版は、5,800円で2000年7月下旬に発売予定



ハンドガン、ショットガン、マシンガン、グレネードと、ゲームにはさまざまな武器が登場する

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆

ゲーム中には何人かの仲間が登場し、主人公をサポートしてくれる。ちなみに、PlayStation版では隠しゲームだったタイムアタックモード、マシナリーズが最初からプレイ可能だ



バイオ3で導入されたライブセレクションシステム。ピンチに際して、主人公の行動を選択することができる







実在する有名都市のデータも収録されている。画像は見てのとおり、東京だ

シムシティ3000 スペシャルエディション アップグレードキット

東京やベルリンの街づくりが楽しめる 13種類のシナリオを追加

箱庭シミュレーションの元祖であり定番でもある「シムシティ」。シリーズ最新作「シムシティ3000」の楽しみ方を広げる拡張ソフトがリリースされる。オリジナルの建物やシナリオを作成するツールに加え、手ごたえのあるシナリオモードが追加され、ハマリ度がさらにアップしている。なお、「シムシティ3000 スペシャルエディション アップグレードキット」をプレイするには「シムシティ3000」が必要なので、注意してほしい。

リアルな設定がやる気を起こさせる スリリングなシナリオモードを搭載

「シムシティ」は、コンピューターの中に自分だけの都市、箱庭を作って楽しむゲームだ。ゲームの目的は、あくまでも自分の理想の都市を作り上げることであって、勝ち負けの要素は無い。マイペースに楽しめるゲーム性が普段はパソコンでゲームをやらない人にも受け入れられ、大ヒットにつながったが、ゲームにエンディングが用意されていないため、途中で目的を見失うこともあった。

これに対し、今回発売された「シムシティ3000 スペシャルエディション アップグレードキット」は、よりスリリングなゲーム展開を求めるプレイヤーも満足できる、新たなモードを搭載している。その名も“シナリオモード”だ。これは、一般的なシミュレーションゲームでいうところの、キャンペーンモードに相当する。プレイヤーはあらかじめ用意されたマップを使って、目的の条件を満たす都市の開発を目指すのだ。

例えば、“Seoul World Cup”というシナリオでは、プレイヤーは2002年のワールドカップ開催に向けて、韓国にあるソウルの街を整備する。スタジアムを建設し、その周りの交通機関を整備するのはもちろん、海外からのアクセスにも配慮して、空港の建設も忘れてはならない。

シナリオモードでは、基本的な街づくりが終わっている状態からゲームが始まるので、課題に沿った都市整備に専念できる。現実感あふれるテーマとゴールが与えられたことにより、一人遊びだったゲームが、より挑戦しがいのある内容になった。

このほかにも、東西ベルリンの統一を目的とした「Fall of the Wall」や、大火災からロンドンの街を救う「London Fires」など、パズル要素の強いシナリオが全部で13種類も用意されている。

オリジナルのシナリオや建物が作成可能 自信作をインターネットで公開しよう

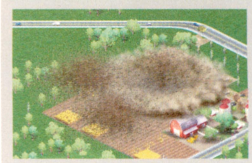
本作には、ユーザーがシナリオを作成できる“シムシティ3000 シナリオクリエーター”というツールが付属する。シナリオ作成にはスクリプト言語を使用するため、基本的なプログラミングの知識と根気が必要になる。しかし、本作に付属するシナリオと同等のものが作れるので、上級ユーザーは挑戦してみてほしい。作成したシナリオは独立したファイルに保存されるので、ほかのプレイヤーにメールで送ったり、自分のホームページで公開することも可能。ソースリスト“＊.SSC”（ほかのユーザーがシナリオを再編集可能）と、実行形式“＊.SNR”（ほかのユーザーは編集不可、プレイのみ可）の二つが保存形式として選択可能だ。

そして、本作にはさらにもう一つ“シムシティ3000 デザインキットプラス”というツールも付いてくる。これは、「シムシティ3000」の発売後にオンライン提供されていたツールの改良版で、建物を設計するためのツールだ。1×1タイルの民家から、5×5タイルの巨大建築物まで、さまざまな規模の建物を作成することができる。積み木と塗り絵を組み合わせたような易しいインターフェースで建物が設計できるため、こちらは初心者でも取っつきやすい。設計した建物のデータは単独でファイルに保存できるので、シナリオと同様にほかのプレイヤーとの交換や公開が行える。

（トライゼット　西川善司）

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

新たに追加された四つの自然災害



“イナゴの異常発生”。農地が大打撃を受ける



“宇宙廃棄物”の落下。落下地点はクレーター化し、周囲には火災が起こる。その光景は「アルマゲドン」さながら



“毒雲”。毒性物質を含んだ雲が発生。街の人が逃げ惑う

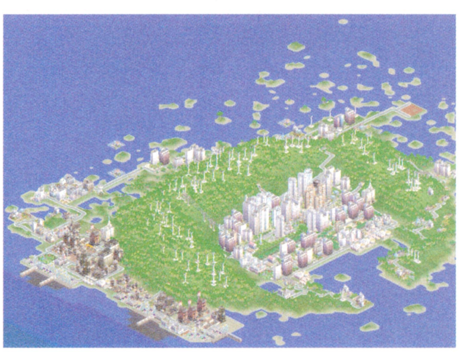


“渦巻き”。異常気象現象に自由の女神も青ざめる（彼女はもともと青いのだが）

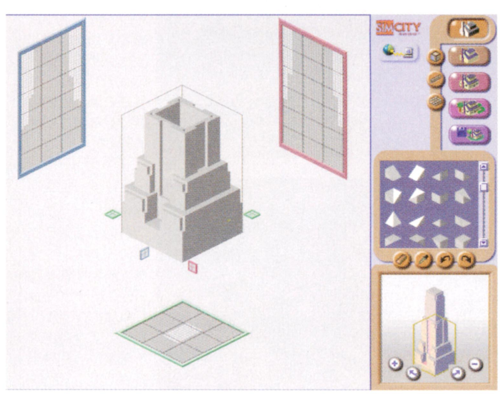
このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	：Maxis社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：3,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX 6.0以降に対応したビデオカード（ビデオメモリー2MB以上）
HD容量	：200MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX 6.0以降に対応したサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：2000年7月13日予定



用意されているシナリオの一つ“Top of the World”。地球の温暖化によって海面が上昇、水没した地球上に残った最後の都市を、制限時間内に繁栄させるのが目的。残り少ない土地をどう活用していくのかを、リアルタイムに判断しなければならない



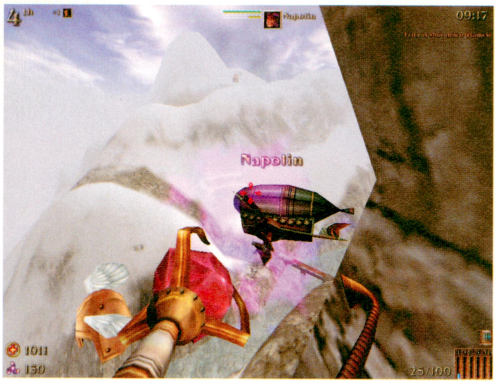
シムシティ3000 デザインキットプラスの画面。三面図が出て、なにやら難しそうだが、見た目よりも簡単にオリジナルの建物を造ることができる

FLYING HEROES

フライング ヒーローズ

大空を自在に飛び回る新感覚の3Dシューティング

武装した飛行船や巨大な鳥が登場する異世界を舞台に、3Dシューティングのスタイルで空中戦を繰り広げるという内容の「FLYING HEROES」。ファンタジーを題材にした変化に富むグラフィックと、自機や武器の膨大なバリエーションが魅力の、ユニークなタイトルとなっている。



乗り物によっては、魔法を使いこなすことが非常に重要になってくる。魔法を使用する際に必要となるマナは、回復アイテムを入手したり、時間が経過することで回復する

さまざまな戦術を駆使して個性豊かな敵に立ち向かえ

「FLYING HEROES」は、ファンタジー世界を舞台にした対戦型のフライトシューティングである。プレイヤーは、空飛ぶじゅうたんや翼を備えたトカゲなどを操って戦うのだ。フライトものとは言っても、フライトシミュレーターのような難解さは皆無で、ゲーム性としてはむしろ3Dシューティングに近い。操作系もキーボードとマウスを使ったオーソドックスなスタイルを踏襲しているので、その手のゲームを遊んだことがある人なら、スムーズにゲームを始めることができるだろう。

戦いは、最大で8人のキャラクターが入り乱れて繰り広げられる。基本はもちろん、"敵を撃って倒す"こと。特徴的なのは、撃墜されてもすぐに復活するという仕組みになっており、ゲームバランスも何度もやられることが前提に調整されているという点だ。そのため、生きるか死ぬかという緊張感よりも、むしろ攻撃と破壊の快感が強くなっている。ちなみに、勝敗は制限時間内にどれだけ敵を撃墜できたかで決定される。全体的に攻撃偏重気味なバランスとなっていて、逃げに回って被害を抑えるより、積極的に攻撃した方が好成績を残せるようだ。

見逃せないのが、自機や武器などに豊富なバリエーションがあることだ。それぞれ個性が強く、どれを選択するかによって、取るべき戦術やプレイ感がまったく変化してしまうのである。攻撃方法も、通常のショットのほか、消費弾数が多い分だけ威力が大きい特殊ショットや、さまざまな特殊効果をもたらす魔法など、多様なものが用意されている。つまり、それだけ多彩な遊び方ができるわけで、この点は高く評価できる。

リーグ戦を戦い抜き成長を楽しむキャリアモード

シングルプレイのメインとなるキャリアモードでは、いくつかの試合の総合成績をリーグ戦で競い、最終的にゴールドリーグのチャンピオンになることが目的となる。リーグ戦は、アイアン、シルバー、ゴールドの3レベルに分けられており、優勝すれば、一つ上のリーグに参加することができる。

このリーグ戦を勝ち上がるためには、自機や武器の強化が不可欠だ。キャリアモードでは試合結果に応じて資金が与えられ、それを使って武器などのパワーアップを行っていく。同じリーグを何度も繰り返し戦わないと、大幅な強化が行えないという収入バランスになっているため、序盤の自機はとても弱く、多くのプレイヤーはストレスを感じることだろう。しかし、それだけにパワーアップした後の快感は格別だ。

一方、一回きりのプレイとなるワンマッチやマルチプレイでは、最初から好きな装備を選んで使うことができる。また、これらのモードでは試合条件を変更して、チームプレイなどを行うことも可能だ。さらに、HEAT.NETでの対戦にも対応している。ただし、今回は開発中のベータ版で評価したため、実際にマルチプレイを行うことはできなかった。

美しいグラフィック、豊富なアイテムやステージなど、見るべきところの多い作品だが、一方で荒削りな部分も少なからず見受けられる。レーダーが用意されておらず、敵を見つけるのに必要以上の苦労をするというのが、その一例だ。乱戦になりやすく、かつ攻撃偏重なバランスなため、何が起こっているのか分からないまま撃墜されてしまうことが多かったのも気になった。自機が強ければ、割とバランスよく遊べるのだが……。プレイヤーに苦労を強いるかのような作りをどう受け取るかによって、評価が変わってくる作品だ。（本澤 徹）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★½☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★½☆☆


敵を攻撃する合間に、パワーアップアイテムや回復アイテムを拾っていく。弾はすぐに無くなるので、AMMOを小まめにチェックすることは必要不可欠である。ちなみに、撃墜されたときには弾数などは初期状態に戻る


キャリアモードでは、試合と試合の間にアイテム回収や砲台の破壊など、特殊な勝利条件が定められたミッションが用意されている。激しい空中戦とは一味違った、対地上戦やアクロバティックな飛行を楽しむことができるのだ



パワーアップのためのアイテム購入画面。強力なアイテムを手に入れるために、借金の窓口も用意されているのが面白い。ただし、かなり法外な利率が設定されているので注意しよう

CLANによって異なる4種類の乗り物

FLYING HEROESの世界には四つのCLAN（勢力）が存在し、それぞれ使える乗り物、武器、魔法が異なっている。キャリアモードでは、プレイヤーはまず所属するCLANを選択し、そのCLANが扱う乗り物を使ってリーグ戦を戦っていくのだ。それでは、各CLANの乗り物と、その特徴を紹介していこう。

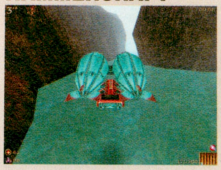
LIZARD RIDERS


その名のとおり、空飛ぶリザード（トカゲ）に乗って戦う勢力だ。リザードはバランスの良い乗り物で、どの能力もそこそこ高く扱いやすい代わりに、飛び抜けた長所もない

MAGION


魔法のじゅうたんやランプなどの、不思議な道具に乗って戦う魔術師集団。体力は低いが、魔法を使うためのマナの上限は高い。FLYING HEROESに登場する魔法は補助的な効果のものが多いのだが、彼らは強力な攻撃魔法を使う

HAMMERCRAFT


高度な技術によって建造された、巨大な飛行船を駆る勢力。彼らの飛行船はスピードこそ遅いものの、驚異的な防御力を誇り、多少の攻撃では撃墜されることはない。火力面も充実しており、まるで空飛ぶ要塞のようだ

SKY KNIGHTS


巨大な鳥に乗る、空の騎士たち。ほかの乗り物をはるかに上回るスピードを出すことが可能だが、体力に関してはMAGION以下なので、使いこなすには高度なテクニックが必要である



Information

開発元	：Illusion Softworks社／PTERODON社
発売元	：TALON SOFT社（Take 2 Interactive）
価格	：$29.95（US）
OS	：Windows 95／98／2000
CPU	：Pentium 166MHz以上（PentiumⅡ 400MHz以上推奨）
メモリー	：64MB以上（128MB以上推奨）
ビデオ	：Direct3Dに対応したVRAM 4MB以上のビデオカード（VRAM32MB以上のAGPビデオカード推奨）
HD容量	：3MB以上（500MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX互換のサウンドカード（SoundBlaster Live!推奨）
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

GROUND CONTROL

グランドコントロール

3Dの迫力ある戦闘シーンを実現した リアルタイム戦略シミュレーション

リアルタイム戦略シミュレーションは、クオータービューでプレイするタイプが主流となっているが、最近では完全3Dの画面でプレイする作品が徐々に増えてきている。「GROUND CONTROL」もその中の一つで、独特の視点切り替えシステムが用意されている。軽快な動作に加え、ユニットのバランスも良く、完成度の高い作品となっているのだ。

グラフィックの素晴らしさは間近で見ると実感できる

「GROUND CONTROL」は、未来の地上戦を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーションである。画面写真を見てみると、3Dアクションだと勘違いする人もいるのではないだろうか? 既存のリアルタイム戦略シミュレーションは、クオータービューでプレイする作品が多いが、GROUND CONTROLは完全3Dの画面でプレイすることになる。

プレイヤーの視点は、3D画面上で自由自在に変えることができ、自軍のユニットを視野にとらえてクリックすることで、移動/戦闘などの指示を出すというインタフェースになっている。視点の高度を上げると、「Age of Empires」のようなゲーム画面にも見えるが、高度を地上ぎりぎりまで下げると、一転してタンクシミュレーターのような迫力ある地上戦を鑑賞できるという仕組みである。地表やユニットのモデリングは、接近して見てもじゅうぶん耐え得るだけのクオリティーを保持しており、ユニット同士が激しい戦闘を行っているシーンを眺めているだけでも楽しめるほどの出来映えである。

なお、低解像度でプレイすれば問題ないが、解像度を1024×768ドット以上に設定し、多数のユニットが移動/戦闘を行った場合、筆者のPentiumIII 600MHzのマシンではコマ落ちが生じることがあった。ただし、CPUに負荷をかける砂煙などの描画をオン/オフに切り替えられるグラフィックオプションが用意されているので、さほど心配することはないと思われる。



夜間の戦闘では光源処理が非常に美しい。爆発する建物が周りの地形やユニットを照らし出しているのが分かる。完全3Dのゲームならではの演出だ



視点高度を地表ぎりぎりまで下げると、このように迫力ある戦闘シーンが見られる。薬きょうが飛び散っている様子もリアルに表現されている

素早いマウス操作よりも戦略が勝利のかぎとなる

アクション要素が多いゲームであることは事実だが、シングルプレイでは、実は素早いマウスさばきよりも、戦略の方が重要である。使用できるユニットは20以上あり、一度指示を出せば、索敵や戦闘など、ほとんどの動作を自動的に行ってくれる。そのため、プレイヤーが気にしなければいけないのは、ユニットの移動と一部の戦闘関連のパラメータ設定だけである。後は、どのユニットをどこへ進め、どこで待ち伏せさせて……といった具合に、戦略部分を練りに練ってから命令を出せばいい。装甲に関しては、前方よりも側方、側方よりも後方が弱く設定されているようで、そのあたりをじゅうぶんに考慮してからコマンドを出すといいだろう。

とはいえ、リアルタイムでゲームが進行していくので、場合によっては反射神経が窮地を脱するために必要になることもある。例えば、遠方から遠距離砲が発射されたことに気付いた場合、素早く着弾予想地点のユニットに移動命令を出せば、被害を最小限に抑えることができるのだ。ユニットの種類には、遠距離砲、戦車、戦闘攻撃機、歩兵といった、戦略シミュレーションでよくあるものがひととおりそろっている。

マルチプレイはWON.netに対応しており、無料でアカウントを入手して、簡単に接続できる仕様になっている。さまざまな相手と対戦してみたが、日本からアクセスしてもラグやワープが生じることは少なかった。時間内にどれだけ敵のユニットを撃破したかを競い合うというゲームモードが用意されているが、このモードでは戦略もさることながら、マウスさばきも重要なポイントになり、アクション性の高いスピーディーなゲームが楽しめた。

GROUND CONTROLでは、当然のことながらゲーム中のナレーションと表示がすべて英語である。ミッションを遂行する上で重要なことが表示されても、一定時間たつと消えてしまうので、英語読解力がないと厳しい部分があることは否めない。ただし、チュートリアルで懇切丁寧に操作方法を教えてくれるため、それをうまく活用するといいだろう。ゲームの内容自体は、大ブレイクを予感させる出来栄えに仕上がっていることは確かだ。（Warren大尉）

グラフィック	★★★★½
サウンド	★★½
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★½

スカウトユニットを活用せよ

Scout Terradyneというユニットは、武装も装甲も貧弱なため、軽視されやすいユニットだ。しかし、このユニットの最大の武器である"速度"と"索敵範囲"を有効に活用することは、戦況で優位に立つためには重要である。最も効果的な使用方法は、敵弾が命中しないような速度で精いっぱい走り回りながら索敵しつつ、味方の遠距離砲に攻撃指令を出すという戦法だ。ほかにも、敵陣を後方からかく乱したり、特殊装備として用意されている地雷を埋めて回ったりと、活用範囲は幅広い。火力で押すだけの戦術から脱皮するためにも、スカウトユニットの活用をお勧めしたい。

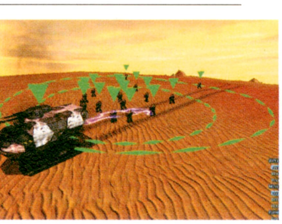
Scout Terradyne



体験版

Information

開発元	Massive Entertainment社
販売元	Sierra Studios社
価格	$47.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumII 233MHz以上 (PentiumII 333MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	VRAM 4MB以上のビデオカード (Direct3D対応の3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	450MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound 7.0対応のサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)



APC(歩兵戦闘車)に歩兵を搭載すれば、足の遅い歩兵系ユニットを迅速に移動させることができる。APCはユニットの補修能力を持っているので、絶対に失ってはならない。この画面では、紫色のチャージビームを放って歩兵を治癒している



敵の基地を攻撃しているシーン。味方の遠距離砲による強力な火力支援の下、主力戦車(MBT)が突入していく。遠距離砲の破壊力はすさまじく、これをいかに使うかが勝負の分かれ目となる

エボルバ

完全日本語版

遺伝子組み換え技術が作り出したジーノハンターで任務を遂行せよ

3Dアクションと、リアルタイム戦略シミュレーションを組み合わせたゲームが近年増えてきている。「エボルバ」は、そんなタイトルの中でも異色の雰囲気と面白さを持った作品だ。登場する"ジーノハンター"の雄姿は、不気味であるにもかかわらず、滑らかな動きでプレイヤーを魅了する。



戦闘には、自分が操作しないジーノハンターも参加する。体力は、敵を倒してDNAを採取したり、移動中に原生生物から自動的に採取したりすることで回復可能だ。採取が行われると、画面のように白い発光体が敵の死がいから出現し、ジーノハンターに取り込まれる

敵の遺伝子を取り込んで特殊能力を身に付ける兵士

「エボルバ」の舞台は、宇宙の辺境にある惑星である。プレイヤーは"ジーノハンター"と呼ばれるミュータント部隊を操って、侵略生物"パラサイト"と戦い、さまざまななぞを解明していく。架空世界での異星人同士の戦いのように思えるが、エボルバの設定は、私たち人類の世界の延長線上にある。ジーノハンターは人類の遺伝子組み換え技術が作り出したミュータント兵士であり、宇宙探査船に搭乗して、探索や戦闘などの任務を遂行するのだ。

シングルプレイでは、ミッションブリーフィング、作戦行動、ミッション終了、評価をひとまとまりとする各ミッションを順に攻略する。プレイヤーは、パラサイトに侵された惑星へジーノハンターを降ろし、試料の採取や敵の撃破といった任務を指揮することになる。パラサイトは、宇宙空間を漂う胞子として惑星に降下し、根を生やして増殖する。そして、惑星のエネルギーを蓄えると、別の惑星に向けて胞子を飛散させるという性質を持つ。また、パラサイトは、自らを守るための"ガーディアン"という生物も作り出すため、戦闘はガーディアンの大群を相手にすることになる。それに加えて、ダメージは少ないものの、侵入者に敏感な惑星の土着生物が、ジーノハンターの行く手を阻むこともある。

プレイヤーには、それぞれ特徴が異なる4体のジーノハンターが与えられる。F1～F4キーを押せば、ジーノハンターのそれぞれに視点を切り替えて操作することが可能だ。ただし、各ジーノハンターはAIを持っているので、直接操作しなくても、自動的に攻撃や採取を実行してくれる。また、当初は素手で殴るだけの攻撃能力しかないが、敵生命体からDNAを採取することで、ジーノハンターは特殊能力を身に付けていく。

戦略シミュレーション風の操作で仲間を自在に行動させる

ミッションでは、目的をクリアするごとに次の行動が指示されるので、何をしたらいいか迷うことはない。また、画面は3Dアクション風だが、直接操作しないジノハンターに対しては、リアルタイム戦略シミュレーションのように指示を出すことが可能だ。出された命令の遂行に最適な仲間が、自動的に移動、戦闘、採取を実行してくれる。例えば、ジャンプして溝を飛び越える場面では、対岸を指示して移動命令を出すと、仲間たちが次々と溝を飛び越えて行く。そこで、すでに移動済みのジーノハンターに視点を移して、グループ編成コマンドを使うと、さっきまで自分が操作していたジーノハンターも溝を飛び越えて来る。これなら、3Dアクションの操作が苦手な人でも、簡単に3D空間を移動できるはずだ。

同様に、自分が操作するジーノハンターを後方に移動して、敵との交戦を自分以外の3体に任せることもできる。ジーノハンターは仲間の攻撃にもダメージを受けてしまうので、混戦状態で下手に手を出すと、仲間を傷つけてしまうかもしれない。操作に自信が無ければ、戦闘は黙って見ている方がいいだろう。戦闘を回避する場合は、敵から奪ったDNAでミューテーション(突然変異)し、足の速いジーノハンターへ進化すると逃げやすいだろう。ジーノハンターのパワーアップは、すべてミューテーションによって行われ、進化の方向はプレイヤーの判断で変化するのだ。

マルチプレイは、1～4体のジーノハンターを操って、ライバルのジーノハンターと、アリーナのような閉鎖空間で戦う。こちらは、3Dシューティングでのマルチプレイに近い雰囲気だ。遺伝子の採取は、パラサイトの死がいに触れることで自動的に実行される。迅速に遺伝子を採取し、いかに有効な特殊能力を敵よりも早く身に付けるかが、勝利のポイントとなるだろう。

生物兵器であるジーノハンターは言葉を発しないし、意思表示も無い。しかし、彼らの滑らか動作には、戦闘マシーンとしての使命感と悲しさ、そしてなまめかしい魅力も感じられる。この感覚が狂気なのか、それとも感情移入しやすい人間の脆さなのか、ぜひプレイして自分で確かめてほしい。　(杉山淳一)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆

特殊作戦の実行場面

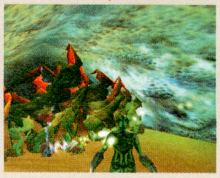
ミッションをクリアするためには、戦闘だけではなく特殊な作戦も実行しなければならない。ここでは、採取した特殊な胞子を組み合わせて、障害物を爆破してみた。



1本道で固い植物を発見。今までのがれきとは異なり、攻撃しても破壊できない



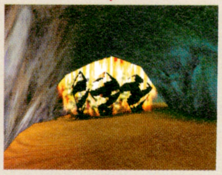
近づくと、"2種類の胞子を組み合わせて爆破せよ"という指示が出た



途中で採取した胞子を置く。爆風から逃れるため、離れた場所でグループを解除し、1体ずつ操作しよう



胞子同士が反応して爆発した！



植物が燃え上がる……



次の目標へ急げ！

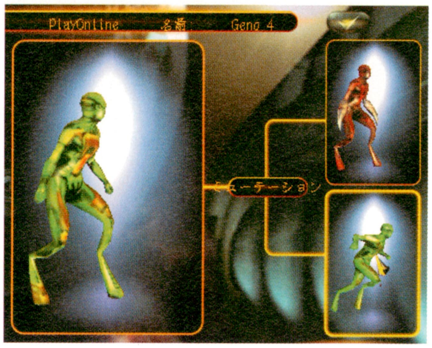
体験版

Information

開発元	Computer Artworks社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95／98／2000
CPU	PentiumII 300MHz以上(PentiumIII以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3D対応、メモリー4MB以上のビデオカード(Riva TNTクラス以上のビデオカード推奨)
HD容量	450MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上(12倍速以上推奨)
サウンド	Windows対応サウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中



画面下にあるのは、各ジーノハンターの視界モニターだ。自分が操作しているジーノハンターの視界モニターには、レーダーが表示される。このレーダーでは、目的ポイント、仲間の位置、採取可能な生命体のいる方向などが分かる。視界モニターの上下には、ヒットポイント(緑)、採取した遺伝子量(青)、攻撃エネルギー(赤)が表示される



シングルミッションでは、DNAを採取した後、ミューテーション画面でジーノハンターを成長させる。攻撃力を高めるのか、基礎体力を向上させるかは、プレイヤーが判断する。二者択一を繰り返して、独自のジーノハンターを作り上げよう

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC™ ARMAGEDDON'S BLADE™

ヒーローズ オブ マイト アンド マジック3: アーマゲドンズ ブレード

完全日本語版



新しく追加されたエレメンタル コンフラックスでは、各種エレメンタルを呼び出すことができる。中東風のデザインがエキゾチックだ

新たなヒーローの登場で幅広い戦略が生まれたファンタジーシミュレーションの決定版

高い完成度で人気のファンタジーシミュレーション「ヒーローズ オブ マイト&マジック3」。このゲームの最大の魅力は、重厚なストーリーに沿って進行するキャンペーンモードであり、新たなシナリオを求めるファンの声は小さいものではなかった。この要望にこたえて、海外ですでに発売されていた拡張パックのうちの一つである「アーマゲドンズ ブレード」が、完全日本語版で登場したのだ。

重厚なストーリーが語られる エラシア復興物語の外伝

「ヒーローズ オブ マイト&マジック3」(以下、ヒーローズ3)は、3DO社が開発した人気RPGシリーズ、マイト&マジック(以下、M&M。現在は8作目まで発売されている)の世界観を基にした、ターン制の戦略シミュレーションだ。

プレイヤーは自分が支配する町でヒーロー(勇者)を雇い、彼らを部隊長としてクリーチャー群から成る軍団を編成し、敵を打ち破っていく。さらに、町の施設をグレードアップしていくことで、より強力なクリーチャーを生産することも可能になる。拡張パックであるこの「ヒーローズ オブ マイトアンドマジック3:アーマゲドンズ ブレード」(以下、アーマゲドンズ ブレード)もシステム面での大きな変更点はなく、ゲームの進行は基本的に同じである。

ヒーローズ3はM&Mシリーズとストーリー面で連動しており、アイアンフィスト王家の継承権をめぐる2人の王子の戦争から始まる、壮大な物語となっている。ヒーローズ3では、キャサリン王妃(王位継承権争いに勝利したローランド王の妻)が実父エラシア国王の死を受けて故郷へ帰還し、エラシア領に侵攻した周辺諸国を追い返して荒廃した祖国を復興するストーリーが語られていた。アーマゲドンズ ブレードは、その外伝とも言えるエピソードがキャンペーンとして散りばめられたものだ。タイトルにもなっているメインのキャンペーンは、破壊的な力を秘めた"アーマゲドンズ ブレード"をめぐる攻防、「滅びの剣」として収録されている。アーマゲドンズ ブレードに収録されているキャンペーンは、その「滅びの剣」を含めて合計六つ。そのうち「放蕩者一代記」はほかの五つのキャンペーンをクリアしないとプレイできない、エキストラキャンペーンとなっている。また、シングルシナリオのマップも38種類が収録されており、じっくりと楽しめるボリュームとなっている。



ゲーム進行の基本となるマップ画面。美しいアニメーションや2Dならではの描き込まれたグラフィックは、ただ眺めているだけでも楽しい。ちなみに、川などはそのまま渡ることができるが、海上を移動するためには船が必要だ

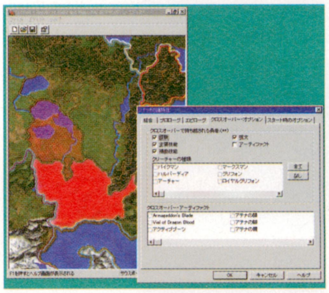
二つの機能が追加され クリア後も繰り返し楽しめる

アーマゲドンズ ブレードでは、エレメンタル コンフラックスという種類の町が追加され、ヒーローズ3ではわき役的存在だったエレメンタル系のクリーチャーを生産できるようになった。加えて、エレメンタリストとプレーンウォーカーという、エレメンタルを操るヒーローも登場している。このほかにも、特定の営巣地を持たない中立のクリーチャーとして、ハーフリングやクリスタルドラゴンなど、13種類が新たに追加されている。

アーマゲドンズ ブレードでは、収録されているシナリオやキャンペーンをクリアしてしまった後でも、ランダムマップジェネレーターやキャンペーンエディターなどを使って、存分にゲームを満喫することが可能になっている。ヒーローの育成やマップの探索が楽しいゲームだからこそ、これらのツールの追加は多くのプレイヤーに歓迎されるだろう。オリジナルキャンペーンを作って仲間と交換したり、攻略データのないランダムマップを探索する面白さは、アーマゲドンズ ブレードならではの特徴である。

対戦方法はヒーローズ3と同様のシステムだが、マルチプレイ専用にバランス調整された10種類のマップが用意されている。ターン制のゲームなので、最大の8人対戦ともなると長時間のプレイが要求されるが、その面白さはシングルプレイでは体験できない。ヒーローズ3とアーマゲドンズ ブレードがセットになったゴールドパックも同時発売されているので、これを機にヒーローズ3の世界を余すところなく味わってもらいたい。 (安井　勉)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★½☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



キャンペーンエディターでは、個々のシナリオで持ち越せるパラメータや初期のボーナスなどが細かく指定できる。また動画やテキストの挿入なども可能で、収録されているキャンペーン並みの品質にまで高めることができる



施設を最大限までグレードアップすると、上位のエレメンタルやフェニックスまでをも徴兵できるようになる。それぞれ、エア、ウォーター、ファイア、アースなど、各属性に基づいた特色を与えられている

エラシアの歴史にちりばめられた六つのキャンペーン

アーマゲドンズ ブレードに収録されているキャンペーンは全部で6種類だが、インストール直後には5種類しか選べない。選択可能な五つのキャンペーンをすべてクリアすると、6番目のキャンペーンが選択可能になる。

滅びの剣



滅びの剣で世界を火の海に変えようとする、ルシファーを倒すまでのメインキャンペーン

ドラゴンの血



ドラゴンの血が入った魔法の小びんをめぐる、若き将軍の物語

竜を狩るもの



最強のドラゴンを倒すことを目標にしたウィザードが、初仕事としてクリスタルドラゴンを倒す物語

命の祭典



キルゴールという若者が王位を目指してライバルをけ散らし、レザークローを倒す物語

炎とともに踊れ



デスナイトと化した裏切り者、ハート卿を倒す炎の魔女の物語

放蕩者一代記



漫遊旅行の最中にハリケーンに遭遇し、レグナ諸島にたどり着いた若者がエンロスに帰還する物語

Information

開発元	3DO Company社
発売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	4,800円 (ゴールドパック1万800円)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX7対応ビデオカード
HD容量	ヒーローズ3をインストールした状態で100MB以上(150MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応サウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中



レミングスレボリューション

レミングを誘導してゴールを目指すアクション性の高いパズルゲーム

あの懐かしい「LEMMINGS」が帰ってきた。マップシステムが若干変更されているが、プレイスタイルはLEMMINGSシリーズを踏襲している。マップ上のレミングたちをうまく誘導して、ゴールへ無事送り届けるのだ。LEMMINGS未体験の人にも、ぜひプレイしてほしい。あまりの面白さにはまること間違いなし!?

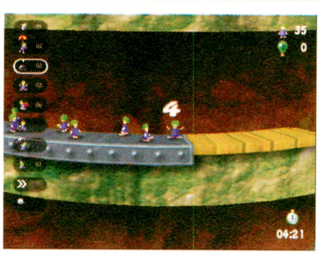
多くのプラットホームに移植されたLEMMINGSの新作が登場

一時はPsygnosis社の看板ゲームとなったアクションパズルゲーム「LEMMINGS」。そのシリーズ最新作が「LEMMINGS REVOLUTION」だ。ちなみに、レミングとは、数年ごとに集団で海に飛び込んでおぼれ死ぬという、不思議な習性を持つ小動物の名前である。

LEMMINGSシリーズが誕生したのは、1982年。まず、AMIGA版が登場した後、PCやMac、スーパーファミコンなどに移植され、世界的に大ヒットした。翌年、同じシステムを採用した続編「OH! NO MORE LEMMINGS」がリリースされた後、しばらく間を置いて、1987年に、キャラクター及びマップを3D化した「3D LEMMINGS」が登場。シリーズものとして定着したのだ。



画面左下に見える気球が、レミングたちが目指すゴール。最小の犠牲でたどり着くと高得点となる



画面の一部を拡大することもできる。これで細かい指示が楽になるだろう。ちなみに数字の付いているレミングは、自爆の指示を受けたもの。ちょっとかわいそうな気がする……



LEMMINGS REVOLUTIONのメイン画面。ゲーム開始時、レミングは、大木の幹に出っ張っている道を真っすぐ歩いている。このレミングたちにパラシュートを使う指示を与えるなどして、無事ゴールまでたどり着くように導いてやらなければならない。何も指示しないと、画面のようにがけから真っ逆さまに落ちて死んでしまうのだ

レミングに役目を与えて自由自在に操る

LEMMINGSシリーズのゲームルールは、単純明快。スタート地点を出発したレミングと呼ばれるキャラクターをうまく誘導し、ゴールさせるだけだ。だが、これが結構難しい。このゲームに登場するレミングは、純粋というか、頭が良ろしくないというか、ただ真っすぐ進むしか脳がない。ちょっとした段差も越えられないし、壁に行く手を遮られるとすぐにUターンしてしまう。目前にがけや危険なトラップが迫っても、そのまま直進してしまうのだ。プレイヤーが何も手を出さずにただ眺めていると、勝手に全滅するか、制限時間終了でゲームオーバーになってしまうだろう。



各ステージはツリー状に構成されていて、クリアする順にいくつかのパターンがある。かなりのボリュームがあるため、すべてをクリアするには時間がかかるだろう

このゲームは、レミング一匹一匹に適切な指示を与えることで、難関を突破させていかなければならない。レミングに与える指示は、壁をよじ登る"CLIMBER"、パラシュートを使って高い所から飛び降りさせる"FLOATER"、自爆させる"EXPLORER"、とおせんぼしてほかのレミングたちの足止めをさせる"BLOCKER"、橋を作る指示の"BUILDER"、水平方向に壁を掘らせる"BASHER"、斜め下方向に穴を掘らせる"MINER"、そして垂直方向に穴を掘らせる"DIGGER"の8種類。これらの指示を的確に出し、レミングをうまく動かして、トラップをやり過ごしていくのだ。

このゲームをプレイする上で注意したいのが、レミングに与えることのできる指示数の制限。後半のステージに進めば進むほどこの制限はシビアになる。たった一つの指示を間違えたばかりに動けなくなってしまい、ゲームオーバーとなる。ステージの特性を理解し、どんな指示をどんな場所で与える必要があるか、即座に判断しなければならないのだ。

初代LEMMINGS及びOH! NO MORE LEMMINGSは完全な2D画面となっている。3D LEMMINGSはその名のとおり、キャラクター、マップ共に3Dだった。それに対しLEMMINGS REVOLUTIONは、両方を足して2で割ったような形とイメージしていい。登場するキャラクターは2D、マップが3Dとなっているからだ。プレイ感覚は、初代LEMMINGSに近いといえるだろう。

本タイトルはシングルプレイ専用のゲームとなっている。ネットワーク対戦をサポートしていない点は残念だ。だが、世界中のプレイヤーに愛されたLEMMINGSシリーズの面白さはちゃんと継承されている。ちょっと息抜きにプレイしたつもりが、つい時間を忘れて熱中してしまうだろう。　（小笠原誠）

グラフィック	★★☆☆☆
サウンド	★★☆☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Psygnosis社
販売元	マイピック
価格	3,980円(予価)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	64MB
ビデオ	DirectX対応のビデオカード
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上(24倍速以上推奨)
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2000年7月28日発売予定

レミングに与えられる指示一覧

プレイヤーはマウスで任意のレミングを指定し、以下の指示を与えることができる。各ステージで使える指示の回数は決まっているので、最適な場所で使うようにしよう



CLIMBER	FLOATER	EXPLORER	BLOCKER	BUILDER	BASHER	MINER	DIGGER
壁をよじ登る	パラシュートを身に付ける	自爆する	とおせんぼをする	橋を作る	水平方向に壁を掘る	斜め下方向に穴を掘る	垂直方向に穴を掘る

ミレニアムの恐怖がここに集結する

New Horror Games' Scream!!



ここ数年、世界的に映画や小説などの分野で、ホラー作品がブームになっている。ゲームの領域においても、その影響は確実に浸透しているようだ。この特集では、2000年夏以降に発売を控えている新作ホラーゲームを厳選し、関連する映画のDVD情報を交えて紹介しよう。さまざまな恐怖世界への扉が、今開かれる。　文／オリハラコウジ（p.051、052）、奥谷海人（p.053、054）

THE DEVIL INSIDE

THE DEVIL INSIDE	
開発元	：Gamesquad社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：Cryo Interactive社
発売時期	：発売中
日本	
発売元	：マイピック（メディアクエスト）
発売時期	：2000年8月予定（完全日本語版）

「THE DEVIL INSIDE」（以下、DI）の主人公となるのは、元警官で、現在はケーブルTV局"WWWL@"のジャーナリストであるDave Cooper。彼は、Devaという名の魔女に変身する能力を持っており、WWWL@局でいちばんの人気番組のリサーチを担当している。その人気番組は、出演者をカメラマンと共にお化け屋敷へ潜入させ、その模様を生中継するという、なんとも悪趣味な内容のもの。あるハロウィーンの日に、数々の邪悪な事件が発生したというお化け屋敷"SHADOW GATE"に、Dave自身が潜入することになる。番組が放映され続ける限り、Daveは不気味なモンスターどもと戦い続けなければならないのだ……。

この一風変わった設定のDIは、名作ホラーゲーム「ALONE IN THE DARK」シリーズを制作したHubert Chardot氏によって作られている。ALONE IN THE DARKもどこかユーモラスな雰囲気が漂う奇妙な作品だっただけに、同じ制作者が手掛けたDIが個性的な内容であることも納得できよう。

ゲームシステムは、「TOMB RAIDER」のような、アクション性が重視された3Dアドベンチャーとなっており、キーボードで移動し、マウスで視点をコントロールする。プレイヤーは、モンスターと戦い、アイテムを探して入手し、なぞを解きながらSHADOW GATEの内部を奥へと進んでいく。面白いのは、画面内に小さなサブウインドウが開き、生中継されている番組の模様や、スタジオの様子を見ながらプレイできること。番組のホストを務めるJack T. Ripperと会話する場面などもある。モンスターが登場するたびに、スタジオの観客は大いに盛り上がり、ホラーゲームらしくない非常ににぎやかな雰囲気が伝わってくる。

DEVIL INSIDEで最もホラーゲームらしい点は、モンスターの殺傷場面だ。例えば、ゾンビに発砲すると、被弾部分の肉が飛び散り、内臓まで見えてしまうほど、リアルでグロテスクな描写がなされている。モンスターの種類も多く、プレイヤーの攻撃が体のどの部分に当たるかによって、描写が異なる点も注目に値する。頭部を撃ち抜けば、1発でモンスターを倒せるし、足や手に命中させれば、その部分だけが吹き飛ぶのである……。



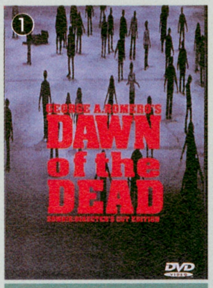




ゾンビの頭部がはじけ飛ぶ！ このように、攻撃が命中した部分に応じて、敵のダメージ描写は変化する。なお、画面右下のウインドウでは、生中継されている番組の模様が映し出されている

関連映画DVD情報
❶『ゾンビ ディレクターズ・カット・エディション』
❷『ゾンビ ダリオ・アルジェント監修版』

DIでの残虐描写は、映画『ゾンビ』の影響を受けていると言えるだろう。『ゾンビ』は、ホラー映画の巨匠、ジョージ・A・ロメロ監督による作品。ゾンビの大群が緩慢な動作で人間を襲い、その肉体に食らいつくという異様な恐怖を、当時最先端のSFXを多用して鮮烈に映像化し、以降のホラー作品に多大な影響を与えた。DVDは、2種類のバージョンが発売中だ



発売・販売元：ビーム エンタテインメント
価格：4,800円



発売・販売元：ビーム エンタテインメント
価格：3,800円



MARTIAN GOTHIC:UNIFICATION

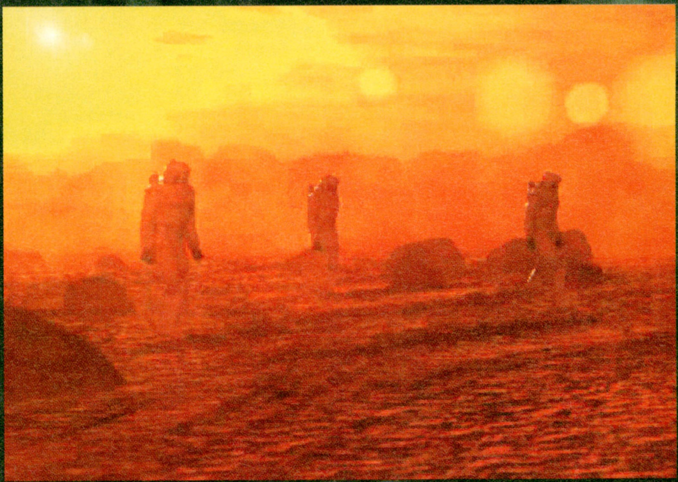
2019年の火星を舞台にした「MARTIAN GOTHIC:UNIFICATION」（以下、MG）は、アクションよりもストーリーやなぞ解きを重視したSFホラーアドベンチャーである。物語は、火星に不時着した調査団が、朽ち果てた基地"Vita base"に進入するところから始まる。調査団のメンバーは3人で、それぞれが異なるアイテムを装備しており、別々の経路から基地へ進入する。プレイヤーは、この3人を切り替えて一人ひとりを操作し、個別の能力をうまく活用しながら、ゲームを進めていくのだ。例えば、キャラクターAがいる部屋でコンピューターを作動させて、キャラクターBがいる部屋のロックを解除させる、といった具合である。操作するキャラクターは、基本的にいつでも自由に切り替え可能だ。そのため、ゲームが先に進まなくなったら、ほかのキャラクターができることを実行してみれば、攻略のヒントが見つかることだろう。

MGの魅力は、三つある。一つは、丁寧に描き込まれた背景グラフィックや、ゲームの途中で挿入されるムービーの美しさ。二つ目は、敵となるキャラクターが死角から突然現れたり、その正体がまったくなぞに包まれていたりすることで、プレイヤーの恐怖や不安を増幅させるという効果的な演出。そして三つ目が、3人のキャラクターを交互に操って、なぞを解明していくパズル的な感覚の面白さである。この三つの魅力によって、ドラマチックなゲーム展開はかなり盛り上がる。

なお、登場人物のせりふはすべて英語音声で読み上げられる。オプションで英語字幕を表示することも可能だが、シナリオ重視のこのゲームでは、やはりそれなりの英語力が必要とされる。日本語版の発売を期待したい。



3人の調査員がそれぞれに進入していく室内の風景も、実に丁寧なグラフィックで描かれている。怪しい場所はしっかりと調査し、攻略の手掛かりを見逃さないようにしよう



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

開発元	：Creative Reality Software社
アメリカ	
発売元	：TalonSoft社（Take 2 Interactive社）
発売時期	：発売中
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定





正体不明の敵は、突然現れる。不気味な現象の背後には、火星の地下深くに存在する知的生命体が関係しているようなのだが……



発売・販売元：ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
価格：3,800円
発売中

関連映画DVD情報『遊星からの物体X コレクターズ・エディション』

未知の生命体"物体X"がもたらす恐怖を描いたSFホラーの名作。MGと同様に、正体不明の敵が登場する。本作は、『遊星よりの物体X』（1951年）のリメイク版で、エイリアンに侵食された生き物がグロテスクに七変化するSFXが話題となった。しかし、派手なビジュアル効果による恐怖だけでなく、"息が詰まるような緊張感の中に漂う恐怖"を見事に表現している作品である。



EVIL DEAD:HAIL TO THE KING

血しぶきと内臓をダイナミックにさく裂させる演出で、従来のホラー映画の枠を打ち破った映画『死霊のはらわた』。3作目まで続いた同シリーズの世界設定に基づいた「EVIL DEAD:HAIL TO THE KING」(以下、ED)は、なんと映画本編の監督であるサム・ライミや、主演俳優のブルース・キャンベルの全面的なサポートを受けて制作されている。

EDでのプレイヤーは、映画での主人公アッシュの役を演じる。24ビットカラーで描画された美しくも不気味な風景をバックに、手に持ったチェーンソーを武器にして、次々に登場するモンスターと戦わなければならない。とはいえ、映画のストーリーをそのままなぞったゲーム内容になるのではなく、映画に登場した"死者の書(ネクロノミコン)"を軸にした、新たな物語が展開されるようだ。パズル的な要素もフィーチャーされるらしい。

登場する敵は、ゾンビから"Armies of the Darkness(闇の魔軍)"まで、映画に登場したモンスターたちだ。もちろん、映画には登場しなかった敵モンスターも用意されている。

関連映画DVD情報 『死霊のはらわたII』

前作の残虐描写は抑え気味になり、コミカルな演出がちりばめられたシリーズ2作目。サム・ライミ監督独特のトリッキーな映像が満載されており、随所に遊び心が感じられる。ブルース・キャンベルが演じる主人公アッシュは、本作で右手にチェーンソー、左手にショットガンという強力な武装で、死霊どもに立ち向かう。その雄姿はしびれるほどかっこいい。ホラー映画が苦手な人にもお勧めの作品だ。



発売元:カルチュア・パブリッシャーズ
販売元:ビーム エンタテインメント
価格:3,800円
発売中





EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	
開発元	:Heavy Iron Studios社
アメリカ	
発売元	:THQ社
発売時期	:2000年第4四半期
日本	
発売元	:未定
発売時期	:未定



"スプラッタームービーの始祖"と称される『死霊のはらわた』をベースとしているだけに、恐怖感だけでなくグロテスクな演出も満載になりそうだ

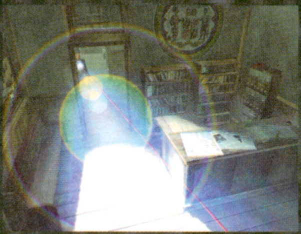
THE BLAIR WITCH PROJECTS

1999年に公開されて日本でも大ヒットとなった、アメリカ東部の魔女伝承に基づいた映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』のゲーム化作品だ。「VOLUME 1:RUSTIN PARR」(Terminal Reality社)、「VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK」(Humanhead Studios社)、そして「VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALES」(Ritual Entertainment社)の3部作に分かれている。1999年に発売されたホラーゲーム「NOCTURNE」の高性能なゲームエンジンを使用し、3社がその技術を共有して制作することで、安価でタイムリーな発売を可能にするという試みである。VOLUME 1では、映画の登場人物たちを客観的に見るような場面にも遭遇する。第3者の立場から見ることで、同じシーンでも違った恐怖を体感させようとしているのだろう。果たして"ブレアの魔女"は存在するのだろうか?



映画には具体的な敵が存在しなかったものの、ゲームでは聖霊が乗り移った樹木や半透明の半獣人などが登場する。映画に使われたウィッチクラフト(木を組み合わせて人の形にしたもの)も現れ、いや応なしに恐怖感も増すはずだ







発売元:クロック・ワークス
販売元:パイオニアLDC
価格:4,700円
発売中

関連映画DVD情報 『ブレア・ウィッチ・プロジェクト デラックス版』

8mmフィルムやデジタルカメラの映像が多用された、ドキュメンタリータッチのホラー映画。主人公たち3人の不安と焦燥が高まっていく様子がリアルで、観ている者にも生理的な恐怖を与える。なぞが解明されないまま唐突に終わるラストは、とてつもなく不気味だ。アメリカ公開時には、インターネットや関連書籍などによる効果的な宣伝とあいまって、大ヒットにつながった。日本でのヒットも記憶に新しい。DVDには「ブレア・ウィッチの呪い」「新しく発見された映像」などの映像特典が付いている。



THE BLAIR WITCH PROJECTS	
開発元	:Terminal Reality社/Humanhead Studios社/Ritual Entertainment社
アメリカ	
発売元	:Gathering of Developers社
発売時期	:2000年8月(Vol.1)、9月(Vol.2)、11月(Vol.3)
日本	
発売元	:P&A
発売時期	:2000年夏(Vol.1)、夏(Vol.2)、秋(Vol.3)

提供:クロックワークス、テレビ東京、アーティストハウス、アスミック・エース、パルコ、角川書店

ミレニアムの恐怖がここに集結する

New Horror Games' Scream!!

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

3Dホラーアドベンチャーの源流として名高い同シリーズの最新作が制作進行中だ。副題は"THE NEW NIGHTMARE"に決まり、主人公である超常現象捜査官Edward Carnbyが、孤島"シャドーアイランド"で起きた事件のなぞを探るという内容になる。

本作では、女性のキャラクター、Aline Cedracでもプレイすることができる。ただし、EdwardとAlineは、それぞれ違った目的を持ち、異なるストーリーに沿って行動することになるのだ。彼らをうまく操作して、トラップなどを切り抜けていくばかりでなく、島に住む10人の村人たちと接触することでゲームは進行していく。

フラッシュライトを使った演出が効果的で、アンデッド系の昆虫や動物形モンスターが突如襲ってくるのも、ALONE IN THE DARKシリーズならではの特徴と言えよう。

ALONE IN THE DARK : THE NEW NIGHTMARE	
開発元	：DarkWorks社
アメリカ	
発売元	：アンフォグラム
発売時期	：2000年第4四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定

驚くほど精密に描かれた3D空間には、電源スイッチなどのインタラクティブ性を持ったオブジェクトがちりばめられている。また、映画的なカメラ視点の変化が、恐怖感をいっそう煽り立てる







発売・販売元：20世紀フォックスホームエンターテイメント
価格：4,700円
発売中

関連映画DVD情報『X-ファイル ザ・ムービー』

超常現象捜査官が主人公という点で、テレビシリーズ『X-ファイル』はALONE IN THE DARKシリーズと共通している。『X-ファイル』の主人公、フォックス・モルダーはFBIの捜査官であり、超常現象に絡んだ未解決事件を調査している。パートナーのダナ・スカリー捜査官と共に直面する事件の真相や、FBI上層部にまでつながっている巨大な陰謀の描写は、われわれの常識をぐらつかせるような怖さを感じさせるはずだ。映画版『X-ファイル ザ・ムービー』では、テレビシリーズの雰囲気と設定をそのまま生かし、壮大なスケールで物語が展開していく。





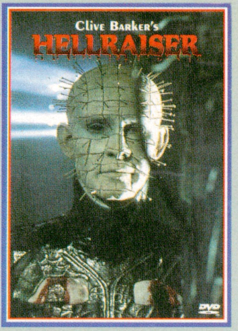
Clive Barker's UNDYING

『キャンディマン』や『ヘルレイザー』で有名なホラー作家、クライヴ・バーカー氏が特別に書き下ろしたストーリーを、UNREALエンジンを使用した美しいグラフィックでゲーム化したのが「Clive Barker's UNDYING」である。タイトルどおり、このゲームにはスケルトンのようなアンデッド系のモンスターに加えて、オオカミ男に似た、臭覚を使ってプレイヤーを追いかけてくるものなど、さまざまなモンスターが登場する。物理的なダメージを受け付けないモンスターには、魔法を駆使して戦う必要もあるのだ。1920年代のアイルランドが舞台となっており、ストーリーは、オカルトマスターの主人公Magnusが、のろいによって血筋が絶えつつある名家を救い出すという内容らしい。

Clive Barker's UNDYING	
開発元	：DreamWorks Interactive社
アメリカ	
発売元	：エレクトロニック・アーツ
発売時期	：2000年秋
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定

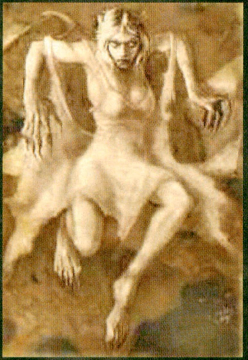


UNREALエンジンで効果的に表現された満月の月夜。右手で魔法、左手で武器を使用した同時攻撃もできる。「バイオハザード」や「HALF-LIFE」、そして「THIEF: THE DARK PROJECT」を組み合わせたようなゲームプレイとなる



関連映画DVD情報『ヘルレイザー』

クライヴ・バーカーの同名小説を、彼自身が監督して映画化したホラー映画。4作目まで続編が制作された。なぞのパズルボックスが究極の快楽と苦痛をもたらすという設定や、顔中に釘を打ち付けた魔道士に代表されるような、クライヴ・バーカー独自の幻想的な恐怖世界が見事に構築されている。アメリカではDVDが発売されているのだが、日本での発売は未定のようだ。





特集1

新作が続々登場 パソコンゲーム 高密度攻略

今月も、さまざまなジャンルの大作を扱っている。スピード感と多様なスタントアクションが魅力のレーシングゲーム「Motocross Madness2」、AD&Dをベースにした本格的なRPG「ICEWIND DALE」、日本の戦国時代を舞台に、スケールの大きな戦いが繰り広げられる戦略シミュレーション「SHOGUN TOTAL WAR」と、いずれも期待を裏切らない作品ばかりだ。

クラス別有効アイテムの紹介と効果的な戦術を伝授 060

ICEWIND DALE

文／菅原有香





特徴的なゲームモードと多彩なスタントを詳細に解説 056

Motocross Madness2

文／稲垣宗彦



大軍を効率良く操るためのシステム解説と序盤のマップを徹底攻略 064

SHOGUN TOTAL WAR

文／倉橋裕宗



MOTOCROSS MADNESS 2

6種類のゲームモードを搭載し、バリエーション豊かな競技を楽しむことができる「Microsoft Motocross Madness 2」。コーナーに一斉に飛び込んでいくライダーたちをはねのけて、激しいポジション争いを演じるエキサイティングなバイクレーシングだ。ど派手なスタントアクションを見せ付けて、ライバルに差をつけろ!

プロフェッショナル志向の本格派モトクロスゲーム ホットなレースの魅力を解説

格段に進化したグラフィックエンジンでよりリアルなフィールドが表現可能になった

「Microsoft Motocross Madness 2」(以下、MCM2)を前作と比較した場合、最も大きく異なっているのはグラフィックのクオリティーだ。前作ではコースの形状やフィールドの起伏を表現するだけで手いっぱいで、あまり目立つオブジェクトは配置されていなかった。ところが、MCM2ではフィールドに無数の立木が生えているし、ライバルたちのバイクだけでなく、一般道をレースと関係のない車が走っていたりする。1998年秋に発売された前作から、大幅な進化を遂げていることが一目で分かる出来栄えとなっているのだ。

グラフィック技術の向上で複雑な背景が表示可能になったことによって、ゲームモードも多彩になった。バハ/ナショナルズ/スーパークロス/スタント/エンデューロ/プロサーキットの6種類となり、前作よりも2種類増えている。そのうちの一つ、エンデューロは、フィールド内に点在するチェックポイントを目指して爆走するという競技である。形式としてはバハと変わらないが、レースに関係ない一般車両や障害物をどうあしらうかという、新たなスリルが加味されている。何より、MCM2の美しい画面を最も体感できるのが、このエンデューロなのである。

ちなみに、前作ではスーパークロスのコースを自分で作成できるトラックエディターが最初から収録されていたが、MCM2ではホームページからダウンロードする形式になるようだ。コース作成の自由度が上がった分だけ、前作のように手軽に取り組むことは難しいかもしれない。しかし、ユーザーの手で作られたコースがいくつも発表され、みんなでプレイできる状況になれば楽しいと思う。



田舎町を舞台に、熱い戦いが繰り広げられるエンデューロ。道路を行き交う一般車両と接触すれば、手痛いクラッシュが待っている


新たに追加されたゲームモード、プロサーキットからの1コマ。目指すゲートの手前を悠々と貨物列車が通り過ぎていくという、のどかな情景が美しい


砂地に林立するサボテン。さまざまなオブジェクトが数多く設置されていることで、スピード感と迫力、スリルが増加している。ちなみに、これらの障害物は設定によって当たり判定を取り除くことも可能だ

エンジン排気量もバリエーションが豊富 自分の技術に合わせたタイプを選ぼう

MCM2では、ホンダ/ヤマハ/KTMというバイクメーカーの協力により、実在するモトクロスバイクが多数登場する。バイクの排気量はバリエーションが増えて、125ccから600ccまでとなり、さらに長距離を走るエンデューロで活躍する4ストロークマシンが登場する点にも注目したい。

2ストロークマシンは、その構造から車体を軽量にすることが可能で、パワーバンドに入った時の爆発的な加速力が魅力である。一方の4ストロークマシンは構造的に多少重くなるものの、比較的フラットなパワー特性を持ち、低回転でも高いトルクを発揮することができる。MCM2では、回転数ごとにどれだけのパワーが発揮できるかというパワーカーブを設定可能にしたことで、これらのエンジン形式の違いを表現している。プレイヤーは125cc=116/250cc=160/400cc=163/600cc=173のように設定された数値を、各回転数の帯域に自由に割り振り、好みのパワーカーブを描くように設定できるのだ。

MCM2では、車重という要素はほとんど考慮する



Information

開発元	:Rainbow Studios社
発売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト カスタマー インフォメーション センター 東京:03-5454-2300 大阪:06-6245-6995
価格	:オープン
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium II 300MHz以上
メモリー	:64MB以上
ビデオ	:VRAM 8MB以上の3Dアクセラレーター
HD容量	:200MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectSound対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	:2000年7月14日

MOTOCROSS MADNESS 2

必要がないようだ。そのため、加速などの点では排気量の多い方が有利なのだが、実際にはスピードを持て余してしまい、小回りが利かなくなるという欠点もある。マルチプレイなどでは、自分の走り方、技術に応じた排気量のバイクを選んだ方が得策だ。



レース前にバイクの車種や色、ライダーのウエアを変更することができる。実在の3社のほかに、KS、Vectorという架空の2社のバイクを選択することが可能だ



エンジン特性は走りやすさにも影響する部分だけに、こだわってみるのも面白い。また、前後のサスペンションの設定も変更が可能となっている。スタントやスーパークロスなど、競技形式ごとにベストなセッティングを見いだすことができれば、より有利に戦えるはずだ

プロサーキットで一流ライダーを目指せ!

新たに追加された2種類のゲームモードのうち、MCM2の目玉とも言えるのがプロサーキットだ。これは、レースに出場して賞金を稼ぎ、上位のクラスへ勝ち上がっていくという、一種のキャンペーンモードである。プレイヤーは、片田舎のアマチュアサンデーレーサーとしてエンデューロのレースに出場するところから出発し、バハ、ナショナルズ、スーパークロスと、徐々に参加するレースをグレードアップさせていく。レースに出場するためにはエントリーフィー(参加費)が必要で、レース中に転倒すれば、マシンを修理するための費用や治療費が必要になる。手持ちの貯金をむやみに減らさないためには、がむしゃらに上位入賞を狙うばかりでなく、堅実に走って出費を減らす努力をしなければならないのである。

プロサーキットを開始したら、最初にバイクの排気量と難易度、そしてライバルたちの数を決定しよう。排気量は125cc／250cc／オープンの3種類、難易度はイージー／ノーマル／ハードの3段階から選択することができる。ゲームスタート時に持っている金額は$50,000で、ここからエントリーフィーを支払うのである。エンデューロのエントリーフィーは$3,000で、一見余裕があるかのように思えるが、レース終了後の修理代に軽く$5,000以上が必要になることもある上、ナショナルズ以降のレースではエントリーフィーだけで万単位の費用が掛かることを忘れてはならない。

レースが終わると、1位から順に、20点／17点／15点／12点／10点／8点とポイントが与えられ、シリーズが終わったときの総合得点で最終的なランキングが決定される。また、1回ごとのレースで1位になると$15,000以上、2位でも$10,000以上の賞金が手に入る。これはエンデューロでの金額だが、上位のクラスへ進めば、その金額もどんどん上がっていく。

面白いのは、レース中にスタントアクションを決めると、その内容に応じてもらえる賞金が増えていくという点だ。プレイヤーが目指しているのはプロのライダーであり、さまざまなスポンサーを獲得する必要があるわけで、どれだけ華麗な走りをしたのかが賞金に反映される仕組みになっているのだ。もっとも、1回のスタントアクションで手に入る金額は$20〜$60くらい。優勝したときの賞金と比べれば微々たるもので、やはり"勝ってこそのプロ"なのである。

全5戦のエンデューロ、同じく全5戦のバハ、全15戦のナショナルズと、三つのシリーズを制することができれば、次はいよいよスーパークロスへ挑戦だ。一流のライダーとして成功するためには、MCM2に登場するすべての競技形式に精通していなければならないのである。



最初のうちは、ジーンズにフランネルのシャツといった普通の服と、どこのメーカーのものかも分からないバイクしか選べない。シリーズを制し、上のクラスへ進むに従い、選べるバイクやウエアなどが増えていくのだ



3番手を走っていたライバルが、大型のバスにひかれてしまった。プロサーキットに限ったことではないが、エンデューロの場合、最強の敵はレースに遠慮することなく走っている一般車両かもしれない



プロを目指しての記念すべき第1戦。トップを独走して2周目を終えようというその目の前を、大きな輸送機が通過していく。MCM2では、ゲームの臨場感、演出が大幅に向上したことを実感させられる



エンデューロの第5戦を1位で終了し、中央で表彰されているシーン。全5戦の合計ポイントもトップだったので、次はいよいよバハへと進むことになる

マルチプレイ専用モード、モトタッグにも注目

マルチプレイの際、できるだけたくさんの対戦相手を見つけたいなら、MSN Gaming Zoneを利用するのに勝る手段はない。まだ製品が発売されていない時点でも、常に10人以上のプレイヤーが熱心に情報交換をしながら、ベータ版で対戦を楽しんでいた。MCM2におけるマルチプレイでは、プロサーキット以外の五つのゲームモードが選択できるほか、前作にも用意されていたモトタッグというゲームモードもサポートされている。モトタッグとは、一言で言えば"バイクで楽しむ鬼ごっこ"にほかならない。イット!と呼ばれる"鬼"をみんなで追いかけ、うまくイット!に触れることができれば、触れたプレイヤーが新たなイット!となる。こうして、決められた時間の間にどれだけイット!でいられるかを競うのだ。

MCM2では追加ルールとして、このモトタッグにタッグボールとスタントモードという二つの要素が加わった。タッグボールを選択しておくと、フィールド内にカラフルなボールが1個だけ現れる。このボールをどれだけ長時間保持できるかを競うのだが、転倒してしまうとボールはイット!から離れてしまうので、慎重な操作が必須となる。また、スタントモードが有効になっている場合、勝敗はスタントアクションを含めた点数で決定される。イット!のプレイヤーには、時間に比例してどんどん得点が加算されるが、この間にスタントアクションを成功させれば、さらにボーナス得点がもらえるのだ。通常の状態では1秒につきおおよそ50点ずつが加算されていくが、スタントアクションを決めた場合には最低でも3,000点以上が得られるので、勝利のためには高度なテクニックが必要となる。

これらの追加ルールの組み合わせで、マルチプレイならではの遊び方が大幅に増えたわけだが、お勧めなのはタッグボールとスタントモードの両方を有効にしたプレイだ。より多くの得点を稼ぎ、勝利を得るためには、スタントアクションを成功させることが絶対条件となるが、同時にボールを失う可能性も高くなってしまう。そのため、よりスリリングな展開を楽しめるのである。



画面左下の矢印を見れば、イット!のプレイヤーがいる方向が一目で分かる。相手の進路を読みつつ、追いかけていこう。逃げる立場では、追っ手を振り切るために緩急をつけた走りが必要だ。いずれの立場でも、地形をよく把握することが重要である



モトタッグをプレイするなら、タッグボールとスタントモードを両方とも有効にしておくのが最も面白い。追っ手をかわす策略を考えるだけでなく、安定してアクションを決めるテクニックがなければ、勝利は困難だ

レースを彩る華麗なスタントアクションで己の技をギャラリーにアピールせよ

スーパークロスに出場する一流ライダーたちが披露してくれる華麗なスタントアクション。MCM2では前作同様、多種多様な技をレース中に試みることができるようになっている。さらに、一定時間内にどれだけ技を決められるかを競うゲームモード“スタント”が用意され、実際のレースでは興奮を高める演出として位置付けられているスタントアクションを、一つの競技としてクローズアップしているのだ。

二つのキー操作を組み合わせて多彩なスタントアクションに挑戦

アクションキーと方向キーを組み合わせ、ジャンプ中に二つを同時に入力することで、プレイヤーはスタントアクションを披露することができる。16種類用意されたスタントアクションは二つのキーに割り当てられ、1〜8のアクションはアクションキー1(デフォルトではZキー)を、9〜16のアクションはアクションキー2(デフォルトではXキー)を使用する。簡単な操作に思えるかもしれないが、実際には通常のライディングポジションから技を決めるまで、そこからまた通常のポジションに戻るまで、それぞれかなりの時間を要する仕組みになっている。そのため、きれいにスタントアクションを決め、さらに転倒せずに上手に着地するためには、相当長い間空中にとどまっていなければならないのである。

もちろん、ナショナルズやスーパークロス、バハなど、スタント以外のゲームモードでもスタントアクションを決めることは可能だ。MCM2をより深く楽しむためには、速く走るだけでなく、こういった技を織り交ぜながら、魅せる走りを心掛けたいものだ。



スーパークロスにて、手痛いクラッシュと度重なるコースアウトのため、最下位に転落してしまった。うさを晴らすかのように、ヒールクリッカーを決めてみた。思いがけず、華麗で、しかも速い、理想のスタントアクションとなった

6種類の連続技で高得点を狙え!

MCM2では、ジャンプ中に特殊な操作を行うことで、2種類のスタントアクションを組み合わせた連続技を出すことが可能になっている。用意されている連続技は以下の6種類だ。

①ヒールクリッカー → レイジー・ボーイ
②バーニー → コルドバ
③ナック・ナック → ナック・ナック・タウント
④スーパーマン → ボディー・バッグ
⑤ダブル・カンカン → リバース・カンカン
⑥サランラップ → ヘフティ・バッグ

①と②は、先に紹介したスタントアクションの連続技だ。③はナック・ナックの状態でライダーが観客にアピールするかのように手を振る。④はスーパーマンの姿勢から両手を前に出し、⑤は左側に足を上げるダブル・カンカンとは逆に右側へ足を投げ出す技。そして、サランラップで突き出した右の手足を戻すと同時に、今度は左の手足を広げるのが⑥だ。スタントアクションの総合得点を競うスタントの場合、これらの連続技を成功させると、加算される得点がなんと1.5倍になる。一回のジャンプで大きなアドバンテージを得るのに、これほど適したテクニックはほかにないので、チャンスがあればどんどん挑戦していこう。

操作法は、バーニーなどの一つ目の技を決めた後、方向キーを離さずにアクションキーを一度離してから押し直し、それから方向キーを今までと反対側に入れるようになっている。連続技を成功させるためには独特なこつがあるので、実際に何度も練習を重ねる必要があるだろう。



連続技に挑戦し、通常とは反対側に足を振り上げるリバース・カンカンを決めることに成功した。スタントで最下位に甘んじているときなどには、こういった連続技を披露して、何とか逆転に結びつけたいものである



連続技が決まると、加算されるスコアが一気に1.5倍と大幅に増える。もっとも、技を決める動作にかかる時間が必然的に長くなるため、無事に着地できる可能性はどんどん低くなる

MOTOCROSS MADNESS 2

16種類の華麗なスタントアクション

アクション1

コルドバ(Cordova)



アクションキー1+方向キー↖

両手でハンドルを持ったまま、つま先をハンドルバーに引っ掛けて、体をのけぞらせるという驚異的なスタントアクションである。サーカスの軽業師のように体の柔らかいライダーでないと不可能な技だ。

アクション2

ヒールクリッカー(Heel Clicker)



アクションキー1+方向キー↑

両足をステップから外し、ハンドルを握る両手を挟み込む形で前方に投げ出し、かかとを打ち合せるような動作を行う。ヒールクリッカーとは、かかとを合わせたときにかちっと音が鳴ることを意味する。

アクション3

バーニー(Barney)



アクションキー1+方向キー↗

うさぎ跳びをするかのように、両手の間にひざを入れ、正座をしたような姿勢になる。実際に行うにはかなりの恐怖感が伴うにもかかわらず、割と動きが小さいので、比較的地味に見えてしまうのが難点か。



アクション4

ナック・ナック(Nac-Nac)



アクションキー1+方向キー→

フレンチカンカンのように足を投げ出す技(Can-Can)の逆ということで、この名前が付けられている。まるでジャンプ中にバイクから降りようとするかのように、右足をバイクの左後方にけり上げる技だ。

アクション5

スプリット・X(Split X)



アクションキー1+方向キー↘

両手両足を大きく開き、全身を使ってXの字を表現するようなポーズを取る。バイクをホールドする部分がまったく無くなってしまうので、実際の難易度はそこそこ高く、観客へのアピール度も満点だ。

アクション6

スーパーマン(Superman)



アクションキー1+方向キー↓

両足をそろえ、バイクの上で体を水平に伸ばす姿勢となる。文字どおり、スーパーマンが空を飛ぶようなスタイルとなり、見た目も美しい。このポーズを維持するには、全身を緊張させなければならない。

アクション7

ビッグ・カフナ(Big Kahuna)



アクションキー1+方向キー↙

ジャンプ中にバイクのシートの上に中腰で立ち上がり、両手を伸ばしてバランスを取る。バイクのシートをサーフボードに見立て、空中でサーフィンを楽しむような姿がなかなか面白い技だ。

アクション8

エア・ウォーク(Air Walk)



アクションキー1+方向キー←

右手1本だけでバイクをホールドし、体を横向きに投げ出しながら、空中で歩くようなポーズを見せるのがこのスタントアクション。かなり派手な大技だ。当然のことではあるが、強い握力が必要となる。

アクション9

クリフ・ハンガー(Cliff Hunger)



アクションキー2+方向キー↖

両足でステップをけってバイクを突き放し、つま先でハンドルのグリップを引っ掛ける。慣性の力だけでバイクがライダーに接している状態は非常に不安定で、見た目にもかなりインパクトのある技である。

アクション10

ハート・アタック(Heart Attack)



アクションキー2+方向キー↑

両足を後方に突き出し、さらに上方までけり上げ、左手で体を支えるというスタントアクション。その姿は、まるでバイクの上で逆立ちをしているかのように見える。両足を上げるときのタイミングが重要である。

アクション11

バー・ホップ(Bar Hop)



アクションキー2+方向キー↗

一見するとヒールクリッカーと間違えそうだが、実際にはバーニーをさらに発展させたようなスタントアクションだ。ハンドルバーを飛び越すかのように、両手の間から両足を前方高く投げ出す。



アクション12

テイルグラブ(Tail Grab)



アクションキー2+方向キー→

スーパーマンをさらに難しくしたようなスタントアクション。体を水平に投げ出し、バイクのリアカウルの辺りを両手でホールドする。バイクから体を大きく離さなければならない大技だ。

アクション13

シートグラブ(Seat Grab)



アクションキー2+方向キー↘

右手はハンドルを持ったまま、体を後方に投げ出し、左手でシートをつかむ。つまり、左手で体を水平に保つわけだ。テイルグラブよりは、少しおとなしめのスタントアクションとなっている。

アクション14

レイジー・ボーイ(Lazy Boy)



アクションキー2+方向キー↓

怠惰な少年と名付けられたこのスタントアクションでは、ライダーがシートの上にあおむけに寝そべってしまう。一見のんきに見えるが、見ている方が緊張してしまうような技で、高度なテクニックを必要とする。

アクション15

サランラップ(Saran Wrap)



アクションキー2+方向キー↙

アクセルとフロントブレーキを操る右手と、リアブレーキを踏む右足(つまり、スピードと過重バランスを制御する方)、その両方を同時に横方向に大きく広げ、つま先を手で触るというスタントアクション。

アクション16

ダブル・カンカン(Double Can-Can)



アクションキー2+方向キー←

体の前方、タンクの上をまたぐように右足をバイクの左側に投げ出すのがCan-Can。さらに左足もステップから離して右足にそろえるのが、このダブル・カンカンだ。体全体がねじられているような格好になる。



長い冒険の旅に必須となるアイテム&呪文の予備知識

ICEWIND DALE

大作RPG「ICEWIND DALE」では、14〜18ぐらいまでの高レベルなキャラクターの冒険が実現され、「BALDUR'S GATE」よりもさらに広大な世界を旅することができる。また、ダンジョンでの冒険シナリオが多数用意されており、基となったテーブルトークRPGシステム「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」でのダンジョン探索の面白さが見事に再現されていると言えよう。2回目の特集となる今回は、冒険に役立つアイテムと呪文について解説する。

あらゆる困難に立ち向かうための クラス別お勧めアイテムを紹介

RPGを遊ぶとなると、気になるのがアイテムの存在。魔法の力が付与された特別な品、いわゆるマジックアイテムは、武器・防具ともに良質な物をそろえたい。特に、+1、+2などのダメージボーナスの付いた武器は、必ず人数分用意すべきだ。

「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)では、ダメージボーナスの付いた武器だけが、魔法でのダメージを与えられる武器とされている。Wightなどの特殊な生物は、これらの武器でなければダメージが与えられない。レベルが上がっただけでは、いかんともし難い強敵に対抗するためにも、魔法の武器は必須なのだ。

ここでは、ほんの一部ではあるが、「ICEWIND DALE」(以下、IWD) での厳しく長い旅を乗り切るために、各クラス別のお勧めアイテムを紹介しよう。これらの大半は、序盤で入手可能な物だ。ただし、普通にプレイしていては入手できない物もあるので、狙いの品を見つけたら、あらゆる入手方法を試してみよう。なお、開発途中のベータ版に基づいた情報のため、各アイテムのパラメータなどは最終的に変更になる可能性があることを留意してほしい。





万全を期していたのに、敵に囲まれて苦戦を強いられることもある。特に、IWDではダンジョン内の冒険がメインだけあって、多種多様なわなに苦しめられるだろう。中でも敵を呼び出すわなはかなり凶悪。ピンチの時には、アイテムや装備の良しあしが生死を分かつ

文中の略語について

1D6:6面のサイコロを1個振って数値を出すこと。ダメージが1D6と設定された武器は、1〜6のダメージをランダムに対象に与える。同様に、2D4の場合では、4面のサイコロを2個振るので、2〜8のランダムダメージとなる

AC:Armor Classの略。上限は10であり、数値が低くなるほど防御力が高くなる

ST:Saving Throwの略。魔法、毒などへの耐性を示す、1D20で決められる数値。低ければ低いほど抵抗力がある。STが13のキャラクターは、13以上の数値が出ると、抵抗に成功したことになる

THACO:To Hit Armor Class 0の略で、命中率を表す。数値が低いほど命中率が上がる

+1、+2: 魔法の武器に付いている場合、ダメージボーナスとTHACOボーナスがその数値だけ上がる。防具の場合は、防御力が通常の装備よりその数値だけ優れていることを表す

Information

発売元	:Interplay Productions社
販売元	:株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	:セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	:未定
発売時期	:2000年夏

戦士系クラス(Fighter、Paladin、Ranger)必携のお勧めアイテム

Fang



ダメージは2D4、さらに25%の確率で1〜3のダメージを与える。魔法の武器ではないのが非常に残念だが、雑魚の一掃には抜群の効果を発揮する

Gauntlets of Weapon Skill



命中率であるTHACOに+1のボーナスを与える。また、防御力の高い敵にも攻撃を当てやすくしてくれる。地味な効果だが、役に立つアイテムだ

Full Plate Mail +1



Plate Mailよりも、さらに優れた防御力を持つ素晴らしい防具。これに併せて、リングと盾を装備すれば、簡単にACを−6ぐらいにまで下げられる

Halberd of Sparks +1



ただでさえ1D10とダメージの大きいHalberdに、+1のボーナスが付けられている。さらに、5%というごく低い確率ではあるが、電撃による追加ダメージ(8程度)をも与える強力な武器だ。両手で持つ武器なので、盾が使用できないのが唯一の難点である



確率は低いが、通常のダメージに加えて電撃のダメージが時々追加されるHalberd of Spark。HalberdはPirecing(打突)に分類されるので、本気で使い込みたいなら、やりのスキルを上げておこう

Erevain's Broad Sword



ダメージは2D4+1、Wandに対するSTが+2。ちょっとしたボーナスがうれしいこの剣は、ユニークな外見が魅力的だ。武器の名前から、だれが所持しているのかが分かるだろう

僧りょ系クラス(Cleric、Druid)必携のお勧めアイテム

Ring of Protection +2



魔法のよろいと魔法のリングは、同時に装備することができない。戦士系クラスによろいの装備を充実させ、ほかのクラスはこのようなリングなどでACの強化を図ろう

Mummy's Tea



IWDでは、病気を持ったモンスターが多い。序盤で、かなり重い病気を移される可能性も高い。しかし、Cure Diseaseを呪文として習得できるのは、まだ先の話だ。そこで、このポーションが役に立つ。値段は高いが、パーティーの人数分は常備しておきたい

Necklace of Missiles



僧りょ呪文には攻撃力のあるものが乏しいので、あまりにも強い敵が相手の場合は、僧りょ系クラスは回復と補助しか仕事がなくなってしまう。6D6の強力なミサイル呪文を放つこのネックレスがあれば、戦士系クラスと一緒に立派な戦力として活躍できる。しかも、遠くから攻撃できるために安全だ



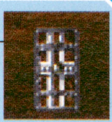
クラスに関係なく、どのキャラクターでも装備できるNecklace of Missilesは、手軽で強力な攻撃アイテムだ。ミサイルが目標に向かって飛び、着弾点で真っ赤に燃え上がる。攻撃力についてはあまり期待できないキャラクター用に、最低一つは入手したい

Black Wolf Talisman



オオカミの足形が記された、ちょっとかわいいお守り。しかし、ACが－1、対ブレスのSTが＋1、冷気系ダメージへの抵抗が10％増加、最大HPが10増加と、すさまじい性能を持っている。特に、最大HPの増加がありがたい。どのクラスにも持たせたい一品だ

Reinforced Large Shield +1



Clericは、盾を捨てて両手持ちの武器を使うことができないため、いい盾を持っておくことが重要だ。この盾は、序盤で獲得できる割には、ACが－2、対ミサイルのACが－1、Slashingに対する抵抗が＋10％と、大変頼もしい存在だ

盗賊系クラス(Thief、Bard)必携のお勧めアイテム

Dagger +2



本来、1D4とダメージの少ないDaggerだが、＋2もボーナスがあれば、立派な殺傷用の武器となる。ThiefのBack Stab用の武器として活躍すること間違いなしだ。ちなみに、本作でも残念ながら盗賊系クラス用の良い防具は少ない

Oil of Fiery Burning



飲む、あるいは投げると、中心から炎の輪が広がり、5D6ものダメージを与える超危険なポーション。しかし、前線から離れることの多いThiefが、敵の中に先制攻撃として投げ込めば、かなり使えるアイテムとなる。万が一、自分も炎を食らってしまう場合も想定して、Ring of Fire Protectionを装備しておけば万全だ



火炎防御を施したThiefが単独で敵地に乗り込み、敵が密集した所を狙って、Oil of Fiery Burningを投げ込む。効果範囲は非常に広く、多くの敵を一網打尽にできる。ただ、Oil of Fiery Burningを飲んでしまうと、自分を中心に爆発するので要注意。呪文のように、相手に向かって投げ付けよう

Oil of Speed



呪文Hasteがかかったときのように、約2倍の速度で行動できるオイル。これを飲んだ上で、姿を隠してダンジョン探索をしてもいいし、高速で弓を撃ち出し、Mageの詠唱を止めまくってもいいだろう。何個あってもうれしいアイテムである

Ring of Free Action



Web、Entangleなど、移動にかかわる呪文の効果を一切受けなくなる魔法のリング。動き回ることが何かと多いThiefには、有益なアイテムだ。ただし、Boots of Speedなど恩恵のある移動効果までも打ち消してしまう

Ring of Fire Protection



Fireballなどの火炎系ダメージに対する抵抗力を40％上昇させる。呪文やわなで火炎のダメージを受ける機会は割に多い。Protection from Fireをかける手間が省けるうれしいアイテムだ

魔道士系クラス(Mage、Specialist Mage)必携のお勧めアイテム

Robe of Neutral Archmagi



ニュートラルの性格を持つMageにのみ装備可能なローブ。ACが－5、魔法抵抗が＋5％、呪文STが＋1。Alignment(属性)制限が厳しい上、ずばぬけて良い性能を持っているわけではないが、持っておいて損はないだろう

Bracers of Defence A.C.6



BALDUR'S GATEでもおなじみの品。姉妹品として"～A.C.7"などもある。硬いよろいを装備できないクラスのAC補強に役立てよう

Amulet of Metaspell Influence



2レベルの呪文の記憶個数を、一つ多くすることができる魔よけ。攻撃呪文の記憶に終始してしまいがちなMageに、補助呪文を使う余裕を与えてくれるアイテムだ

Wand of Sleep



レベルが低いころは大活躍するSleepの効果を、Wandに込めたのがこのマジックアイテム。使用回数に制限があるが、これさえあれば、MageはSleep以外の呪文も積極的に使用できるようになる



すっきりとより使いやすく改良されたINVENTORY画面。よろい、ヘルメット、盾、マント、ブレイサー(こて)、ベルト、リング2個、ネックレス、ブーツの装備が可能だ。Potion、WandなどはQUICK ITEMSの部分に常備しておきたい

Mage Dagger +1



＋1のボーナスがあるだけでなく、1レベルの呪文記憶個数を1個追加してくれる。1個だけというのは物足りないが、Identifyなどの、いざというとき使いたい呪文を常備できると考えれば、有益なアイテムだと言える

最新ベータ版で判明したIWDの改良点

IWDは、BALDUR'S GATEでプレイヤーが感じた数々の不満点が見事に解消されている。最新のベータバージョンでは、以下のような変更点が確認できた。小さな変更点だが、快適なプレイへの貢献度は高いものばかりだ。製品版においては、さらに便利な変更がなされているかもしれない。

- Guard(ターゲットを守る)のコマンドボタンが無くなった
- 野外で休息する際に、HPが最大に回復するまで休めるようになった
- キャラクターの移動機能が優秀になり、キャラクターが迷子になりにくくなった
- レベルアップ時のHPロールで最大値が出るようになった
- マップ画面表示に、キャラクターが動いている様子も表示されるようになった



普通に8時間休むRESTと、HPが完全回復するまで休めるREST TILL HEALEDが選べるようになった。プレイヤーの気持ちをくみ取った小さな変更が、ゲームをより面白くするのだ

有効な3種類の基本戦術を完全誌上再現

RPGにおいて、クエストと並んでゲームプレイの要となるのが戦闘だ。IWDでは、BALDUR'S GATEの戦闘と同じく、ちょっとのミスで簡単にキャラクターが死んでしまうほどシビアな戦いが繰り広げられる。死んでしまったキャラクターはすぐに補充することができないため、一人ひとりの命は非常に貴重なのだ。快調に勝ち進むための基本戦術を解説しよう。

戦いの中で命を失う危険は絶対に避けなければならない

ファンタジーの世界でありながら、IWDの世界は現実的な厳しい面を持っている。命は基本的に一つであり、死んでしまった者を生き返らせるには、大変な苦労が必要となる。パーティーにRaise Deadを使える者がいない場合は、死者の装備を拾い上げ、寺院へ向かい、大金を払って蘇生してもらわなければならないのだ。BALDUR'S GATEのように、NPCで欠員を補充することもできない。死者が出た時点で、大半のプレイヤーは、以前のセーブポイントからゲームをやり直すことを選ぶだろう。このような手間を省くためにも、戦闘で命を無くす危険は、最小限に抑える必要があるのだ。

危険を最小限に抑えるには、遠距離からの攻撃を有効に使うことが重要になる。近接攻撃しかできない者は、呪文や弓を使う敵にとって格好の標的となってしまうのだ。自慢の剣を敵に振り下ろす前に、Webで足止めを食らうか、Charm Personで心を惑わされてしまうか、それとも弓と呪文でハチの巣にされてしまうか……いずれにせよ良い結果は想像できない。そうならないためにも、遠隔攻撃の活用が必須となるわけである。

特性をうまく生かして遠隔攻撃と呪文を活用する

まずは、遠隔攻撃が持つ特性を理解しよう。

弓、ダーツ、スリングなどは、敵に与えるダメージこそそう大きくないものの、遠くから攻撃できることが利点だ。この特性を生かして、密集している敵を端から少数ずつおびき寄せて戦えば、一度に多数の敵を相手にしなくても済む。その際は、戦士たちと共に、攻撃ダメージを一体の敵に集中させて個別に撃破することが重要だ。また、呪文詠唱中の敵に攻撃を命中させると、呪文の発動を100%中断させることができる。こうした詠唱妨害には、スピードの速いダーツがお勧めだ。

呪文を使用する場合、その用途は以下の三つに分かれる。

①防御を行う
②敵の行動を妨げる
③敵にダメージを与える

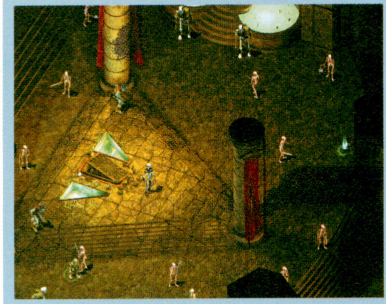
①の場合は、敵の攻撃タイプに応じて、事前に防御呪文を味方にかけておくといい。戦闘中の貴重な1ターンを浪費しないためだ。そして、戦闘時には②から始め、自由に動ける敵の数を極力減らした上で、③で前衛の戦士系クラスによる攻撃に協力するのだ。

以下に、この基本的な流れを踏まえた3種類の戦術パターンを解説しよう。

基本戦術パターン① ダンジョンでの戦闘編

ここでは、あるダンジョンでの戦いをお見せしよう。この地には、アンデッド系の敵が多数うごめいている。敵同士にある程度の距離が開いた配置のため、範囲呪文も使いにくい。このような敵の配置の場合、どのように対処すべきだろうか?

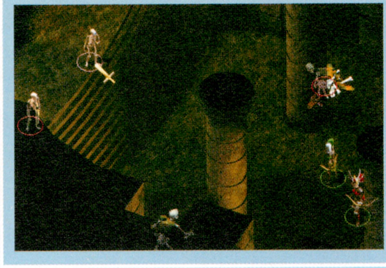
Step1 Thiefが姿を隠して偵察する


敵に気付かれないよう、偵察役のキャラクターを移動させて、敵の配置を把握しよう。このダンジョンでの敵は、かなり散らばった配置になっている

姿を消したThiefを使い、敵の配置を観察して、どこから順に切り崩していくか考えよう。偵察がばれてしまうと、その時点でこの作戦は失敗になるので、Stealthのスキルはじゅうぶんに上げておくこと。Invisibilityの呪文やポーションで姿を隠したほかのキャラクターに、偵察を任せてもOKだ。この間に、戦士系クラスは前衛に立たせ、Mageは敵から間隔をおいて後方に下げるなど、戦闘態勢を整えておこう

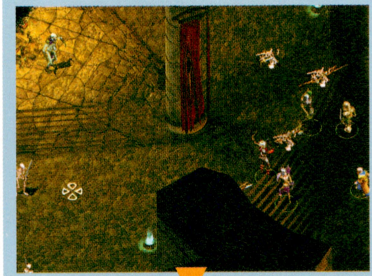
Step2 弓などで手前の敵をおびき寄せる

これは、Thiefでなくても構わない。弓では、Thiefの得意技Back Stabが使えないのだ。最初におびき寄せる敵も弓を持っている場合は、HPの少ないThiefでは撃ち合いで負けてしまうので、囮役は戦士系クラスに任せよう


弓を使えるクラスは、全員弓を用意しよう。まず、少しずつ近づき、前方の敵から倒していく。前に出過ぎるとほかの敵の視界にも入ってしまうため、ほかの敵に気付かれないギリギリの位置で攻撃するのだ

Step3 敵を個別に退治する

まずは、手前のSkeleton Archerを弓部隊で一掃。少しずつ前進して、先兵のSkeletonを片付ける。可能ならば、周囲の大きいSkeletonもおびき寄せて、早いうちに倒してしまおう。真ん中にいるSkeletal MageとWight2体は、この部屋での強敵。弓、ダーツなどで呪文の詠唱を止めつつ、前衛を突進させ、一気に撃破する。おびき出して戦う場合、ClericのTurn Undeadを使用すると逆効果なので注意したい。また、アンデッド系の敵には、Charm Person、Sleepなど精神に作用する呪文は一切効かないので、準備する呪文を間違えないようにしよう


この場合、手前に普通のSkeleton、奥にSkeletal Mage(画面左上)という配置のため、Skeletal Mageは後で倒す。まずは、普通のSkeletonを倒しつつ、Skeletal Mageを弓でけん制し、呪文の詠唱を妨害しまくる


Skeletal Mageが弓のダメージでひるんでいるすきにMageを前進させ、呪文での攻撃も加えよう


攻撃呪文でSkeletal Mageは撃沈。雑魚のSkeletonが大量に襲ってきたところで、自分のMageを後退させる。後は戦士系クラスに任せよう

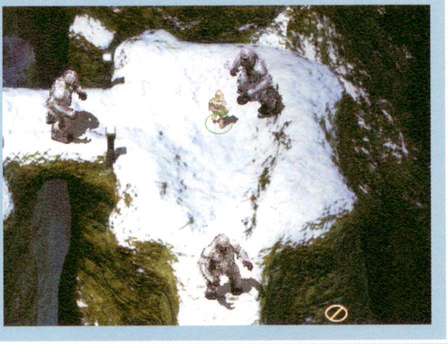
ICEWIND DALE

基本戦術パターン② フィールドでの戦闘編

次に、フィールドでの戦いをお見せする。3匹のYeti(雪男)対6人パーティーの例だ。Yetiのように、人間の大きさを超えるモンスターにはCharm Person、Hold Personなどは効果を発揮しないので要注意。さて、敵をどう料理しようか?

Step1 姿を隠して敵を偵察する

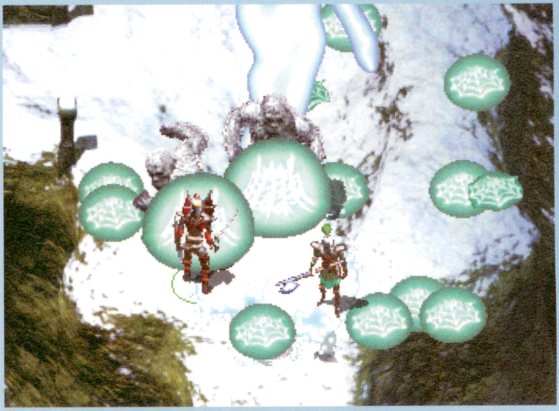
パターン①で述べたのと同様に、姿を隠したパーティーメンバーに敵を偵察させる。敵の配置を把握できたら、適当な攻撃方法でYetiをおびき寄せよう



巨大な体格のYetiが3体いる。下手に攻撃を仕掛けて、囲まれないように注意したい

Step2 敵に移動制限呪文を使用する

言うまでもないが、敵の移動を封じる呪文を使用すれば、敵よりも優位に立てる。敵によって呪文が効かないものもいるので、呪文の選択には気を付けてほしい。ここでは、Webを使用した。なお、比較的低レベルで使用できる移動制限呪文には、以下のようなものがある



大型モンスターに小技は効かない。速攻で倒すことを前提に、Web→Call Lightningという連続攻撃コンボを仕掛けてみた。Call Lightningの効果時間は、詠唱者のレベルと同じだけのターン数となっている。Webで足止めをしておいて、可能な限り多くの稲妻をYetiたちの頭上に落とす作戦だ

Grease(Mage1レベル)
地面を油のように滑りやすくして、呪文STで抵抗に失敗した相手を移動できなくする

Web(Mage2レベル)
クモの糸のような粘着物質で移動を封じる。相手の呪文STに−2のペナルティーを課すため、抵抗しにくい呪文だ

Entangle(僧りょ系1レベル)
地面からツタを生やし、効果範囲内にいる相手の足をからめとる。大型の生き物には効果がない。また、敵のSTに+3のボーナスを与えてしまうため、大型の敵でなくともなかなか効かない。今回は使用を見送りたい呪文

Stinking Cloud(Mage2レベル)
ひどい臭気を発生させ、毒STの抵抗に失敗した相手を攻撃不能にする。上記の呪文と異なり、攻撃すらもできなくさせる点が特徴。しかし、たいていの場合、味方もやられてしまう

Step3 一斉攻撃でダメージを与える

移動に関する呪文やアイテムの影響を一切受けなくするRing of Free Actionがあれば、敵をじゅうぶんにひきつけた上でWebをかけられるため、さらに有利に戦えるだろう。画面では、罠に殺到したYetiたちがうまく動けない状態でいるところに、DruidがGiant Beetleを発動。前衛の戦士系クラスは近接戦で活躍している



BALDUR'S GATEでのDruidは、いまひとつぱっとしないクラスだったが、IWDでは新しいDruidの呪文が追加されている。画面は、IWDで追加されたDruid呪文Giant Beetleで、巨大なカブトムシを召喚したところだ

基本戦術パターン③ 人形(ひとがた)生物との戦闘編

最も厄介なのが、人間、デミヒューマンといった知性のある生物との戦いだ。彼らは、こちらと同じか、それ以上の戦力、装備、呪文をそろえて、冒険者たちを待ち受けている。レベル的に同格であれば、Charm Person、Hold Personを積極的に使っていこう。

人形生物が相手の場合は、最も体力的に弱いMageのつぶし合いになることが予想される。呪文を使う敵の行動パターンには、防御呪文→こちらの動きを封じる呪文→ダメージ呪文という一定の法則があるので、常に先手を打っていこう。相手のすきは、最初の防御呪文の詠唱時にある。この間にダメージを与えて、一気に倒してしまうといい。

Step1 事前に防御呪文をかけておく

敵の攻撃タイプを考慮して、事前に防御呪文をかけておこう。例えば、敵がHorrorをかけてくると思うならば、Remove Fearをパーティーメンバーにかけておくのだ。そのためにも、防御呪文の解説はよく読んでおこう。また、万一こちら側がCharmなどをかけられた場合のために、Dispel Magicを用意しておくといい



自軍のMageには、戦闘前にMirror Imageをかけて、攻撃を避ける分身を作っておこう。これだけで敵のMageより1歩先んじたことになる。後は、敵に攻撃呪文を撃ち込むだけだ。Clericは、Hold Personを唱えて、最も強敵と思われる敵の動きを止めておこう

Step2 敵の呪文詠唱を妨害する

敵が呪文の詠唱をしていたら、すぐに弓などで妨害しよう。さらに、Hold Personなどで動きを完全に抑えておきたい

Step3 Mageから順に敵を倒していく

敵の移動を制限できたら、攻撃のチャンスだ。前衛部隊を突撃させ、敵を次々に倒していこう。敵Mage、敵Cleric、弓を持った敵、戦士系の敵の順で撃破していくといい



攻撃呪文は、Mageレベル2のMelf's Acid Arrowがお勧め。最初のダメージに続いて、酸の追加ダメージを与える。酸で敵が苦しんでいる間に、戦士系クラスが剣でぶった切る戦法が有効だ。右側の敵Cleric(矢印)は、Hold Personで固められている。なお、BGで大人気だったAnimate Deadを使用し、召喚生物で壁を作ろうとしたが、Skeletonが2体しか現れず失敗。IWDでのこの呪文は、弱体化されているようだ

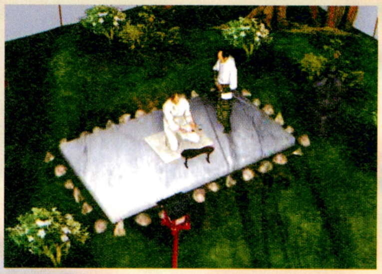
戦国の武将となって天下統一を目指せ！ 外国産の戦国合戦シミュレーション

SHOGUN TOTAL WAR

「SHOGUN TOTAL WAR」は、EAオーストラリアプロデュースによる、戦国合戦シミュレーションだ。織田、武田、島津などの戦国の武将となって戦略を練りながら合戦を行い、他国を侵略していくのだ。このゲームには、チュートリアルモード、キャンペーンモード、合戦だけをプレイするモード、歴史上の合戦を再現するモード、マルチプレイモードの5種類が用意されている。第1回目となる今回は、キャンペーンモードを中心にゲームの流れを紹介していく。







合戦ではユニットのフォーメーションがポイント

「SHOGUN TOTAL WAR」は、敵国との合戦を楽しむのがメインのゲームだ。まず初めに、軍勢の選択を行うのだが、国によって、ユニット生産時の得点やボーナスがある。例えば、武田家なら、騎馬兵をほかの軍勢よりも安く調達でき、今川家ならば、忍者にボーナスポイントが加えられている。ゲームがスタートする場所の地理的な有利不利もあるが、ユニットの特徴を踏まえた戦略がキーになってくるのだ。

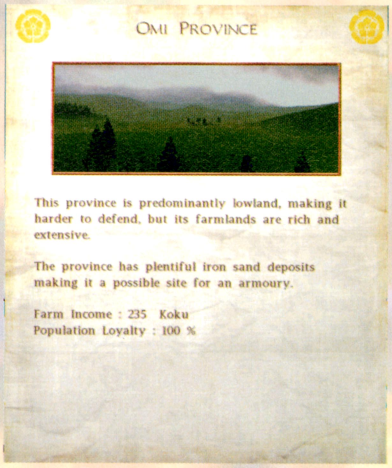
シングルプレイ専用のキャンペーンモードは、戦闘時のさい配能力以上に、ストラテジーマップで行われる内政ターンでの軍備や治世が重要となっている。内政ターンでは、春夏秋冬がそれぞれ1ターンとなり、米の収穫時期である秋に収入がある。この収入は、豊作か凶作かによって最大で+−50%の収入の増減があり、さらに地震イベントなどによって、半分の収入にまで落ち込むこともあるのだ。ちなみに、収入を増やす方法は、豊かな国を奪い取って自分のものにしてしまうのがいちばんだが、Farmland（農地）の改良によって収穫時の石高を増やすこともできるようになっている。

自国の農地改良をできるだけ行い、その収入で兵を雇ったり、兵の生産のための建物を建設して軍備を整える。その後、忍者や特使といったユニットを使って偵察や暗殺を試みながら、合戦を行っていく。これが本ゲームの大まかな流れだ。

ストラテジーマップ



ストラテジーマップ上ではチェスのこまのような部隊や偵察ユニットを動かすことになる。外交やイベント、ユニットの生産から生産用の建物の建設まで、すべてこのマップ画面で行う。使者や忍者ユニットを派遣することによって遠く離れた国の状況を知ることもできる。また、港を作ると、軍勢を港経由で移動させることができる



ストラテジーマップの国の情報を表示させると土地の特色が分かるようになっている。画面の近江は、史実と同じく豊富な鉄砂が採れることが書かれている。この国は、武器防具を鍛えるARMOURYが建設できるため、軍備に優れた素質を備えている

Information

開発元	：CreativeAssembly社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
価格	：7,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：MMX Pentium 233MHz以上
メモリー	：64MB
ビデオ	：DirectX7に対応した3Dアクセラレーター推奨
HD容量	：250MB以上
CD-ROMドライブ	：8倍速以上
サウンド	：DirectX7に対応したサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：2000年8月下旬

SHŌGUN TOTAL WAR

ユニットをうまく配置して最強の陣形を作り上げよう

合戦では、自動処理、もしくは、自分でユニットを動かす3Dのリアルタイム戦闘のどちらかを選択できる。ここでは、3Dのリアルタイム戦闘を解説する。

隊列を組み替えることでユニットの特性を変更できる

戦闘画面上部にあるメニューは、個々のユニットに出す指令アイコンだ。止まれ 、退却、走れ、といったものから、隊列の組み替えまでできるようになっている。ちなみに、隊列には、固まった隊列、広がった隊列、くさび型隊列の3種類がある。これらはさらにマウスを使って、細かく変更することもできる。

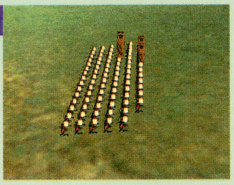
画面下に並んでいるのは、ユニットそれぞれの情報だ。ユニット数のほか、誉れ、エネルギー、砲弾の残弾数、現在の状況(交戦中や進軍中)などの情報を表示している。

バトルマップ



隊列の種類

固まった隊列



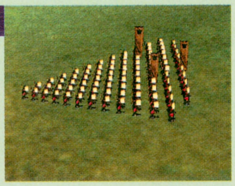
この隊列の組み方は、防衛に優れている。弓部隊や鉄砲隊をこの組み方にして大将を守らせるとよい

広がった隊列



間隔が広がったこの隊列は、敵の飛び道具からの攻撃に対して有効である

くさび形隊列



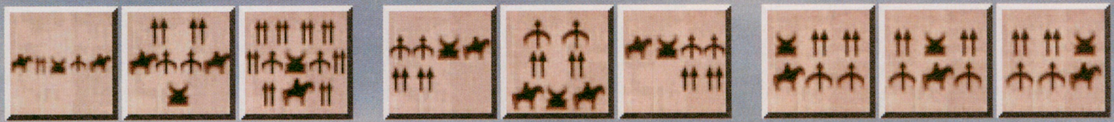
くさび形隊列は、敵の防衛ラインを崩す時に威力を発揮する。騎馬隊で突撃する場合によく用いる



これは各隊列を地形に合わせて組み合わせたもの。騎馬隊をくさび形隊列にして両翼に配置し、すぐ飛び出せるようにしてある。このように、合戦では隊列の並べ方の工夫が必要だ

陣形

複数のユニットをグループ化して陣形を組むこともできる。陣形は、九つあり攻撃的なものや防御的なものなどさまざまだ。戦況や地形に合わせて、隊列と陣形を組み合わせることが重要だ



マップによって戦略を変える

3Dリアルタイム戦闘シミュレーションのマップ攻略は、天候、地形の要素に注意する必要がある。ユニット同士のぶつかり合いとなれば、それぞれのユニットの相性も関係してくる。また、陣形の違いによっても優劣が決まってくるだろう。これらの要素が複雑に絡み合う戦闘は実に奥が深いものとなっている。



このように川があるマップだと、攻める側は2～3倍の兵力がないと敵に迫ることが難しいのだ



天候や季節は、ユニットの移動に大きく影響する。また、悪天候下では、ユニットのモラルまで低下する



丘を駆け上がるとユニットが疲弊してしまう。しかし、一度上がってしまえば、飛び道具の飛距離などが伸び、有利な戦闘を展開できる

織田家のキャンペーンモードを基に ゲーム序盤の流れを解説

ここでは、織田家を使ってキャンペーンモードをプレイし、どのようにゲームが進行していくのかを説明していく。基本的には、内政、軍備増強、忍者を使った諜報活動、他国への侵略という流れで進んでいく。時々イベントが発生し、プレイのマンネリ化を防いでいる点がポイントである。

序盤の織田家は内政と情報収集に注力する

織田家での序盤のプレイは、内政が重要となる。周りは大国に囲まれており、近隣の伊勢(現在の三重県)と山城(現在の京都府)が中立軍に支配されているなど、しばらく身動きが取れない状態となっている。土地が肥えている尾張(現在の愛知県)を中心に、農地改良を進めていき、同時に織田軍の特色である槍足軽、槍侍などのユニットをそろえていこう。

織田家は、ゲームスタート時、尾張にしか城がない。そのため、ユニット生産も尾張でしか行えない。このままでは、合戦に備えることはできないため、近江(現在の滋賀県)や河内(現在の大阪府)あたりに城を建設することが最優先事項となる。ちなみに、伊賀(現在の三重県)は忍者に対するボーナスポイントが用意されている。そのため、伊賀を忍者や諜報部隊の拠点にすると良いだろう。

近畿を統一することで戦略的に優位に立つ

軍備がある程度整ったらすきを見つけて、伊勢を攻めよう。伊勢には一向宗の強力な門徒が待ち構えている。織田家の槍足軽といえど、正面からぶつかる接近戦ではとうてい勝ち目がない。弓部隊を有効に活用するなどの、戦略が必要となる。

無事に攻略できたら、次に山城を狙いたい。近畿を統一できれば、内陸部に守備部隊を置く必要がなくなるので(一揆が起こらない限り)、戦略的にかなり楽になるはずだ。近畿を統一したら、安全な内陸の農地改良を行い、近江や河内などの前線基地でユニットの生産と城の強化や訓練施設の増設を続けていこう。近畿を無事に統一すれば、比較的楽にゲームが進められるだろう。後は、歴史上の織田信長が歩んだように、西と東に軍勢を分けて出撃させ、天下統一を目指そう。ただし、自分の勢力よりも巨大な勢力が出来上がらないように、常に偵察は怠らないようにしておくことが重要だ。



織田家は、槍足軽や槍侍などのユニットが充実している。初めのうちは、内政に力を入れ、近畿平定を目指そう



伊勢と山城を攻略したところ。これで、後の展開が楽になるだろう。しかし油断は禁物。遠く離れた北条や島津が地方を統一し、大きな勢力になっている場合もあるからだ

豊富なユニット

SHOGUN TOTAL WARには、さまざまなユニットが登場する。接近戦に強い僧兵と野太刀侍、中距離の攻撃を得意とする鉄砲兵とマスケット銃兵、敵兵の足止めを得意とする槍足軽、槍侍、なぎなた兵。そして、動きの遅い相手には弓、軽装甲の敵には刀と武器を自在に使い分ける万能な騎馬弓兵、攻撃力の高い騎馬兵や重騎馬兵などが用意されている。互いに長所と短所があるので、うまく組み合わせて運用することが重要だ。

僧兵


野太刀侍


鉄砲兵


マスケット銃兵

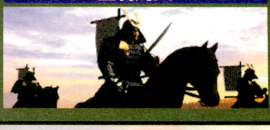

槍足軽


槍侍


なぎなた兵


騎馬弓兵


騎馬兵


重騎馬兵


本ゲームは、日本の歴史を良く研究して制作されており、史実に基づいた時代背景が用意されている。ただ、間違った日本の設定も所々に見られる点がご愛きょうだ。ここでは、ゲーム中に発生するイベントをいくつか取り上げて、SHOGUN TOTAL WARの魅力を解説していく。

SHŌGUN TOTAL WAR

見どころはリアルな合戦シーンと迫力あるイベント

勘違いした日本の歴史設定が面白い

SHOGUN TOTAL WARでは、史実に忠実なゲームを再現しようとしている努力が随所にうかがえる。しかし、キャンペーンモード開始時の1530年に、すでに織田が近畿の一部を掌握していたり(織田信長はまだ生まれていない)、芸者が最強の暗殺ユニットであったりと、ユニークな部分がいくつかある。しかし、簡略化された国分布や、七つに大きく分けられた大名など、良い意味でゲームアレンジがなされおり、ゲームバランスは良い。

合戦シーンでは、誇りの低い大将が勝手に逃げ出したりと、リアルに作り込まれている点も評価に値する。また、イベントとして随所に挿入されているムービーの出来はかなりのもので、忍者や芸者の暗殺シーンは必見である。



ポルトガル人の来訪イベントが起こると建設可能となる教会など、建築に条件の必要なものもある





敵国の使者の暗殺シーン。時折発生するイベントのムービーは大迫力。一見の価値ありだ



野太刀侍のように、あるイベントが起こらないと生産できないユニットもある。ちなみに、野太刀侍はSWORD DOJOの建物があれば生産できるユニットだが、実はSWORD DOJOの建設には配下の家臣に剣客レベルの武将がいなくてはならない。ちなみに、剣客レベルの武将は大量の敵を討ち取ると出現する

最強の暗殺者“芸者”

諜報ユニットの芸者は、最強の暗殺ユニットである。生産するには多くの資金と多大な時間を費やさねばならないが、暗殺成功率は高く、暗殺に失敗しても忍者のようにユニットを失う心配がないなど特典も多い。芸者を倒すには忍者で対抗するしかないのだが、忍者の方が返り討ちにされることが多い。豊臣秀吉をあっさり暗殺してしまうあたりが、このゲームの魅力といえるかもしれない。



次号予告

キャンペーンモードを詳細解説

次号では、SHOGUN TOTAL WARに登場する武将の紹介とキャンペーンモードの中盤以降の解説、マルチプレイの攻略ポイントなどを掲載する予定だ。

アプサラス
APSARAS

龍の力に支えられた神秘的な世界で最大8人の協力プレイが楽しめるアクションRPG

「信長の野望 Internet」「三國志 Internet」といった歴史シミュレーションをリリースしてきたコーエーが、今度はネットワークRPGの開発に挑む。RPGといえば、「DIABLO」「ULTIMA ONLINE」「EVERQUEST」といった3大タイトルが、独自の世界観でプレイヤーを魅了しているが、今回紹介する「アプサラス」も個性的な世界観と魅力的なキャラクターが用意されており、仕上がりが大いに期待できる。製品の発売は3ヵ月以上先になるが、ここでは国産RPGアプサラスの魅力を紹介する。　文／西尾ゆき

ゲームの舞台となる異世界セレスティア

「アプサラス」の舞台となるのは、セレスティアと呼ばれる異世界で、秩序を表す青い月と混沌を招く赤い月の二つが存在する、幻想的な自然環境の中でゲームが展開される。この世界には5体の龍が存在し、それぞれ地(南方)、水(北辺)、火(西の火山)、風(東方)、そして世界の中央である空をつかさどっている。この5体の龍は、セレスティアの象徴で、古来より神聖な存在と考えられていた。

人々は、この龍の力を媒介とした"龍術"(魔法)を使って、生活していた。特に、王都の住人は龍術を有効利用することで、豊かな生活を送っていたが、龍の力が不足し始めたことにより、これまで発展し続けてきた文明にかげりが見え始めた。



龍が祭ってある神殿。人々の生活を支えていた龍の力に異変が起こっている



森の中は霧が掛かっていて、幻想的な雰囲気に包まれている。プレイヤーは、モンスターを浄化して、森を解放しなければならない

美しい巫女アプサラスが住む幻の村レオーニア

レオーニアは、セレスティアの西の端に位置する村で、前述した火をつかさどる龍(炎王紅龍)が住む火吹き山のふもとにある。レオーニアの村長は、代々"アプサラス"(龍の血脈の巫女)と呼ばれる、炎王紅龍に仕える女性が務め、村人たちは龍術を必要以上に利用することなく、龍の力と共存する生活を送っていた。プレイヤーは、この村を活動の拠点として、五つの龍が住むダンジョンへの冒険に旅立つことになる。

レオーニア村には、村長であるレーファの家のほかに、アイテム屋、武器屋、防具屋、合成屋の四つの商店がある。武器屋では、片手剣、両手剣、棍棒、投剣、弓といった5種類の武器が販売されている。ちなみに、これらの武器でモンスターを攻撃する場合、攻撃対象をフォーカスして左クリックするだけでいい。



レオーニア村は辺境にあるため、人の出入りは少ないが、そのおかげで神秘的な雰囲気が保たれている



人間に対して友好的な亜人種。彼らはストーリーイベントの依頼主で、ゲームを進める上で重要な役割を果たす

プレイヤーの目的はさらわれたアプサラスの救出

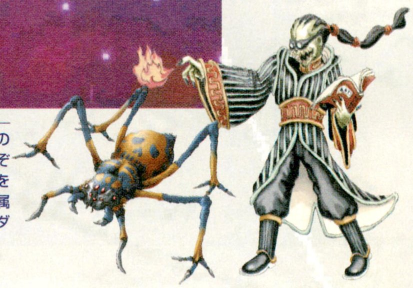
セレスティアには、"赤い満月"と呼ばれる伝承があり、数十年に一度、赤い月が青い月を完全に覆い隠すように昇る時期がある。その時期は龍の力が異常に増大し、世界は不安定な状態になる。そして伝承によると、赤い満月の時、アプサラスは眠れる龍の力を解放することができるという。

宮廷龍術士リーフェイは、王都において深刻化する龍の力の不足を解消し、文明をさらに発展させるため、ルーファ(アプサラス)を連れ去り、炎王紅龍の力を解放しようとする。ルーファの妹レーファは、リーフェイの暴挙に気付くが、非力なレオーニア村の住人たちでは、王都の龍術士に太刀打ちできない。また、赤い満月の影響で、村周辺の動物たちがモンスターに変ぼうしていったため、彼らが村から出ていくのも難しい状況だった。

そこで、レーファは炎王紅龍に祈りを捧げ、"龍の泪"を持つ救世主の登場を願った。プレイヤーは、龍の泪に導かれ、レオーニア村を救うために危険な冒険に挑むことになる。



セレスティアには二つの月が昇るが、赤い月が青い月を覆ってしまったことで、森や砂漠にモンスターが現れるようになった



ゲーム中には50種類以上のモンスターが登場し、それぞれ火、水、風といった属性を持っている。戦闘時はこの属性によって、相手に与えるダメージが変化する

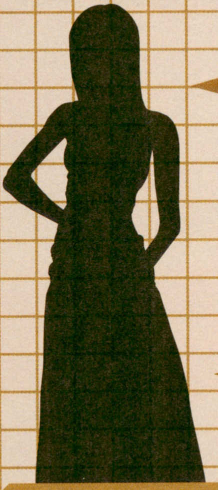
Information

発売元	：株式会社コーエー
問い合わせ先	：株式会社コーエー 045-561-6861
価格	：8,800円(予価)
発売時期	：2000年秋

アプサラスに登場する主要キャラクター

プレイヤーが選択できるキャラクターは、ここで紹介する剣士(男性)、盗賊(女性)、龍術士(男性)、龍神官(女性)の4人だ。それぞれ攻撃方法やパラメータが異なるため、パーティープレイではお互いの長所を引き出して、効果的な戦闘を行うのが望ましい。ここでは、各プレイヤーキャラクターと主要なノンプレイヤーキャラクターのバックグラウンドストーリーを紹介する。

レオーニア村の住人







姉妹

幼なじみ

あこがれの人

ルーファ
(アプサラス:姉)

アプサラス(龍の血脈の巫女)として、レオーニア村を治めていた2人姉妹の姉。彼女と妹の指導の下、レオーニア村の人々は平和に暮らしていたが、炎王紅龍の力を解放しようとするリーフェイにさらわれてしまった

レーファ
(アプサラス:妹)

アプサラス(龍の血脈の巫女)としてレオーニアの村を治めていた2人姉妹の妹。リーフェイに誘拐されてしまった姉を救うため、炎王紅龍に祈りをささげ、救世主の出現を願った。そして、その祈りに応えてか、セレスティアを救うべく運命づけられた、龍の泪を持つ勇者が彼女の前に現れた

プレイヤーキャラクター
(龍術士:男性)

村いちばんの龍術士だが、優柔不断で頼りない部分がある青年。ルーファに憧れていたため、彼女を助けに行きたかったのだが、勇気が出ずにグズグズしていた。その後、幼なじみのレーファに強引に送り出され、ようやく救出の旅に出ることになる

われわれの世界によく似た世界の住人



プレイヤーキャラクター
(剣士:男性)

セレスティアとは別の世界に暮らしていた無口な剣士で、他人には決して心を開かない。戦乱で家族を失った時、幻のように揺らめく異世界へのとびらが現れ、たった一つ残された家族とのきずなである龍の泪を握り締めた彼は、見えない力に導かれるように、そこに引き込まれていった



プレイヤーキャラクター
(盗賊:女性)

セレスティアとは別の世界に暮らしていた女の子で、どの盗賊団にも属さない、はぐれ女盗賊。おてんばで好奇心おう盛、何よりも自由を尊重し、弱者からは決して盗まないというポリシーを持っていた。ある時、自分の街を破壊した将軍から、赤い宝石(龍の泪)を盗み出した彼女の前に、不思議な異世界へのとびらが現れた

王都の龍術士

誘拐





プレイヤーキャラクター
(龍神官:女性)

王都にある、龍術を使う教団の女神官。まじめで潔ぺきな性格だが、理解力と包容力もある大人の女性だ。ある日教団から、アプサラスをいけにえにして龍の力の解放をもくろむ、宮廷龍術士暗殺の指令が下る。だが、その宮廷龍術士とは、かつて王国のために共に戦った戦友リーフェイであった

リーフェイ
(宮廷龍術士:男性)

赤い満月の伝承を知り、深刻化する龍の力不足を解消するため、アプサラスをいけにえにしようとルーファを誘拐した。ルーファの誘拐は、赤い満月が近づくにつれて、セレスティアにさまざまな波紋を広げている。彼は炎王紅龍の力を解放して、何をしようとしているのか



協力プレイでタイムリミット制を採用
アプサラスのゲームシステムはこうなる

アプサラスのマルチプレイは、今までのオンラインRPGにはなかった、仲間との連携が不可欠となるシステムが採用されている。そのほか、戦闘時の有利不利を決める属性、魔法の代わりとなる龍術といった、アプサラスならではの個性的な設定がいくつか用意されている。これらの要素によって、どのようなゲームになるのかをベータ版のゲーム画面を見ながら紹介していこう。

LANまたはインターネットを使って協力プレイと対戦プレイの二つが楽しめる

アプサラスには、シングルプレイとマルチプレイの二つのゲームモードが用意され、シングルプレイでは、p.069で紹介した4人のプレイヤーキャラクターの中から1人を選んで、ゲームを開始する。プレイヤーはレオーニア村で装備を整え、アプサラス(龍の巫女)を救出するために、ダンジョン解放の冒険に旅立つ。

戦闘時には、接近戦用の刀剣のほかに、弓矢や龍術と呼ばれる魔法、極意と呼ばれる技能を活用でき、戦闘を通してキャラクターを成長させていく。シングルプレイは、マルチプレイと異なってストーリーがあるので、ゲームをプレイすることで、セレスティアの世界設定をより深く理解することができるだろう。

マルチプレイについては、最大8人でパーティーを組む協力プレイと、プレイヤー同士がチームを組んで戦う対戦プレイの二つが用意されるが、オンラインRPGの最大の魅力と言えば、やはり気心の知れた仲間との協力プレイだろう。

インターネットを利用する場合、コーエーが用意するロビーサーバー(オンライン上の待合室、料金無料)を使って、仲間を集めることになる。ゲームを開始した後は、サーバーを離れてプレイヤー同士が直接通信を行うため、サーバーに負荷がかかり過ぎて、ラグに悩まされることはない。

ちなみに、シングルプレイで育てたキャラクターデータをマルチプレイで流用することはできないのだが、1人でマルチプレイを開始して、キャラクターを育てることは可能。ただし、インターネット上でプレイする場合、キャラクターデータはコーエーのサーバー上に保存される予定だ。



画面右上に簡易マップを表示させることが可能

パーティーライフ。戦闘中に死亡しても、あと2回だけ復活できる

セレスティアを救うべく運命付けられた勇者が持つ龍の泪。赤い玉がキャラクターの生命力で、黒い玉が月の満ち欠けを示す月ゲージとなっている

左のボタンを押すとステータスウインドウ、右のボタンを押すと装備ウインドウが開閉できる

アクションボタン。ここに龍術やアイテムを入れておき、各ボタンをクリックすれば龍術やアイテムが即座に使用できる



マルチプレイ中にチャットをする場合、キャラクターの頭上に文字が表示される

短時間でのダンジョン攻略が求められるアプサラスの協力プレイ

アプサラスの協力プレイは、仲間との連携を重視して、ダンジョン探索の時間制限システム、パーティーライフシステム、属性システムの三つが採用されている。アプサラスは、画面左下に表示される"月ゲージ"(月の満ち欠け)によって、時間の経過を表しているが、このゲージが赤に変わってしまう前に次の階層へ進まなければ、ダンジョン内に"死神"が登場し、プレイヤーたちを襲ってくる。この死神は不死身である上に、攻撃を受けるとプレイヤーは即死してしまうため、この死神が現れる前に、仲間と協力して短時間でダンジョンの攻略を進める必要がある。

ダンジョン内でプレイヤーが死亡した場合、「DIABLO」ではほかのプレイヤーに"Resurrect"(復活)の呪文を唱えてもらえば、何度でも生き返ることができたが、アプサラスの場合はパーティーライフの数しか復活できない。例えば、4人でパーティーを組んでいる場合は五つ(4人十1)のパーティーライフが与えられ、このパーティーライフを多く残した状態でダンジョンをクリアすると、貴重なアイテムが報酬として得られる。

プレイヤーキャラクターやモンスターにはそれぞれ、地、水、火、風、空の五つに分類される属性が付加されており、自分の属性が敵に対して弱い立場にあった場合、攻撃時のダメージが減ったり、龍術が使えなかったりする。そのため、自分とは属性が異なるキャラクターとパーティーを組んでゲームを開始するのが理想だ。

死亡したら幽霊となってダンジョン内にある復活ポイントに移動しなければならない。この丸い玉をクリックすれば復活できる





死神は、プレイヤーのそばに来るまで姿が見えない上、攻撃されたプレイヤーは即死してしまう。赤い満月になってしまったら、メンバー全員で次の階層に退避する必要がある

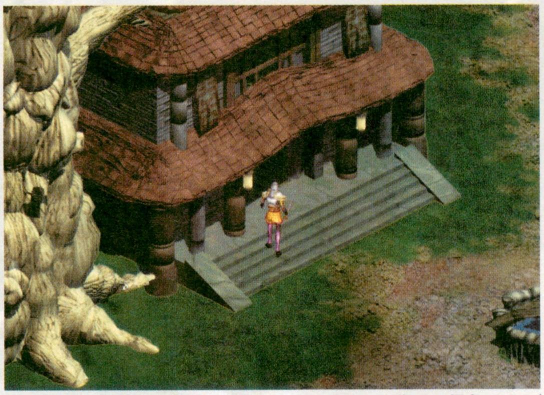
ダンジョンへはレオーニア村からテレポートで移動する

アプラサスには、森、砂漠、沼、火山、神殿の五つのダンジョンが用意されており、各ダンジョンにはレオーニア村からテレポートして訪れることになる。画面を見てもらうと分かるように、足元を隠す霧や龍術のビジュアルエフェクト（アルファブレンディング技術を使った半透明処理）が、幻想的な雰囲気を演出している。また、ダンジョンは訪れるたびにマップが自動生成され、繰り返しプレイしても飽きないように工夫されている。

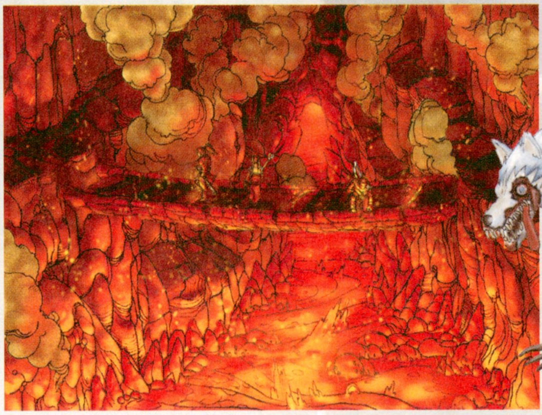
マルチプレイには決められたストーリーがないのだが、シングルプレイではストーリーやイベントがゲームクリアの重要な要素になってくる。例えば、ダンジョンの周りに住んでいる亜人種たちに「モンスターに占拠されてしまった自分たちのすみかを取り戻してほしい」と頼まれたりすることもある。ゲーム内で起こるイベントは、DIABLOのクエストとは異なったものになりそうなので、どういったオリジナリティーが盛り込まれるのかが楽しみである。

アプサラスにはダンジョン内での成長を表す“覚醒度”と、ゲームが変わっても継続して持ち越される“レベル”という、二つの成長パラメータが存在する。覚醒度はゲームを始めるたびに1に戻るが、レベルはリセットされず、キャラクターの経験値としてデータが保存される。覚醒度は、生命力、防御力、攻撃力、命中度、使用可能な龍術を決めるパラメータになり、レベルはキャラクターの基本パラメータ（腕力、龍力、忍耐など）に反映される。





レオーニア村の北西にあるアプサラスの家。ダンジョンへ移動したい場合、まずこの建物に入ってレーファに会い、彼女にダンジョンへ移動するためのポータルを開いてもらうことになる



火山のダンジョンのイメージイラスト。ダンジョンごとにグラフィックが大きく変化するため、冒険に彩りを添えることになる



アプサラスには約50種類のモンスターが登場する。これらのモンスターは、赤い満月の影響で突如としてセレスティアに現れた

アイテム合成によって数万種類のアイテムが作り出せる

戦闘時で重要なポイントとなるのが“極意”だ。これは、ファンタジーRPGで言うところのスキルに相当する特殊技能で、“極意書”というアイテムを入手し、装備することで効果が得られる。戦闘に役に立つ技能がたくさん用意されており、例えば、双剣術（剣を両手に装備できる）、散弓術（三方向に矢が撃てる）といったもののほかに、龍術も極意の一つとして扱われている。龍術は、地（回復系）、水（防御系）、火（攻撃系）、風（移動系）、空（特殊系）の五つに分類でき、それぞれ五つのレベルの龍術（計25種類）が使えるようになる予定だ。

ゲーム中に登場するアイテムや装備品は、レオーニア村にある合成屋に持ち込んで合成することで、さらに強力なものとなる。合成する装備品の属性関係によっては予期せぬことも起こるらしい。極意書同士を合成すると、さらに高位の極意書になり、よりレベルの高い技能や龍術を使用できるようになる。また、ロビーサーバーでプレイヤー同士のアイテム交換が行えるため、活発なアイテムトレードがゲームのもう一つの楽しみとなりそうだ。



画面下に漢字で表記された“神足”“火の龍術”“連撃”の三つが、現在プレイヤーが装備している極意書となる



より強力な龍術を手に入れるには極意書を合成して、パワーアップする必要がある

NOX(ノックス)

完全日本語版

異世界NOXの危機を救うため 邪悪な魔女ヘキュバーを倒せ

難易度の高い中盤以降の攻略ポイント

「NOX」には、ウォリアー、コンジュラー、ウィザードの3職種があり、シングルプレイでは、それぞれの職業別に異なるシナリオが用意されている。各シナリオは10章程度で構成されており、7章以降の難易度はかなり高い。ここではまず、中盤以降から最終章へ到達するための三つの攻略ポイントを解説する。

POINT 1 極悪トラップに注意

各シナリオには、数え切れないほどのトラップが仕掛けられており、プレイヤーの行く手を阻んでいる。落とし穴や地面から突き出る針などは序の口で、終盤では、触れただけで即死するトラップ(デス・レイ)まで登場する。そのため、中盤以降はまめなセーブが必須だ。NOXでは、回復アイテムはそれぞれ9個までしかストックできない。回復アイテムを無駄に消費したと感じたら、ロードしてやり直すぐらいの気合がないと、行き詰まってしまうので要注意。また、トラップは敵を倒すために利用できる場合もある。うまい活用策を思い付いた場合は、積極的に試してみよう。



4本のデス・レイが回転する極悪トラップ。レバーで解除できるのだが、それぞれ異なる速度で回転しているので、そこまでたどり着くのは至難の技だ。ここでは、青白く光る壁の裏が、唯一の安全地帯である

POINT 2 お金の賢い使い方

中盤以降を楽に進めるためには、お金の使い方も重要になってくる。最も優先して購入したいのは、間接攻撃用のアイテムである。ウォリアーなら手裏剣、コンジュラーは矢筒、ウィザードの場合はリチャージかリプレニッシュ(自然回復)タイプの杖(つえ)だ。終盤では、武器による直接攻撃や魔法だけでは苦しい場面が多いので、必ず備えておこう。手裏剣や矢筒は無限に買えるわけではないため、序盤から蓄えておくといい。

逆に節約したいのは、防具代や修理代である。基本的に、防具は冒険の途中で手に入れたものでじゅうぶんに賄えるので、むやみに購入するのは避けたい。また、修理に掛かる費用は、良いアイテムほど高い。修理ばかりしていると、終盤では修理代だけで赤字になってしまうだろう。



お金を稼ぐには、拾ったアイテムを売却するのがベストである。左画面の、第9章を終える直前のショップが最後なので、それまでは何でも拾ってお金に換えていこう。第10章からは必要なアイテムだけ拾えばいい

POINT 3 マジックアイテムの効果を確認

マジックアイテムの効果は20種以上あり、それぞれが効果の度合いの違いで四つのレベルに分かれている。注意してほしいのは、実際の名称と効果の関係が若干分かりにくいという点だ。例えば、防具の名称に"キュアウーンズ"という語句が加えられているなら、レベル1リジェネレーションを意味し、"ヒーリング"という語句なら、レベル2リジェネレーションを意味する。これは、ゲーム中に鑑定の機能を使うと、確かめることができる。

実戦で役立つ効果については、表1にまとめたので参照してほしい。中でも、特に重宝する効果は、スタン、コンフューズ、インパクトの三つだ。スタンやコンフューズは、敵の行動を妨害できるので、技や魔法との連携に最適である。インパクトは、敵を後方へ吹き飛ばすため、うまく使えば一方的に相手を攻撃できる。これらの効果が手裏剣や矢筒に付加されている場合は、使いどころを考えた方が良いが、通常の武器の場合は積極的に活用しよう。



"コリジョン"はレベル1インパクト、"リーチ"はレベル3バンパイアを意味する。まめに鑑定してマジックアイテムの効果を確かめないと、適切な活用ができず、宝の持ち腐れとなるので注意しよう

表1 実戦に役立つマジックアイテムの効果

効果名	説明
スタン	敵をまひさせる
コンフューズ	敵を混乱させる
ヘイスト	速度をアップする
ショック	雷系のダメージを与える
ファイアー	炎系のダメージを与える
リジェネレーション	体力を徐々に回復
バンパイア	敵に与えたダメージ分の体力を吸い取る
インパクト	敵を後退させる
対電気ショック防御	雷系の攻撃に対する抵抗力アップ
対ファイアー防御	炎系の攻撃に対する抵抗力アップ

各職業別のお勧め戦術

ウォリアー

基本戦術	狂戦士の突進後、グレートソードで攻撃
魔法使いを相手にする場合	ウォークライを併用しつつ、手裏剣を連射する
強敵相手、または体力が少ない場合	常に走って逃げつつ、狂戦士の突進のみで攻撃する
狭い部屋に多数の敵がいる場合	チャクラムを二つ装備し、交互に投げまくる

コンジュラー

基本戦術A(マナコスト高)	スタンを使いながら、メテオまたは復讐の拳で攻撃する
基本戦術B(マナコスト低)	スタンを使いながら、クロスボウとペットで攻撃する
強敵相手、または マナが無い場合	敵と距離を常に保ちながら、スローと弓で攻撃する
マナ回復手段がある場合	トクシッククラウド+スタンなどのボンバーを"追跡"命令で大量生産

ウィザード

基本戦術A	スローとコンフューズを使いながら、ライトニングで攻撃する
基本戦術B	スローとコンフューズを使いながら、ファイアーボールで攻撃する
応用戦術	基本戦術Bに、チャージ式の杖を併用



難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

最終章ヘキュバー戦における職業別の戦い方を伝授

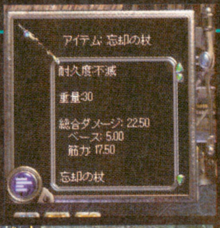
全職業に共通して有効な基本戦術は？

ラスボスである"ヘキュバー"は、コンジュラーとウィザードの能力を兼ね備えているため、スロー、コンフューズ、デス・レイという凶悪な連続技で攻めてくる。これに加えて、エンバー・デーモンを召喚することもあるので、その攻撃力は半端ではない。また、ブリンクやインヴィジビリティを多用し、まさに神出鬼没の攻撃を仕掛けてくる。

小手先の技はほとんど通用しないので、どの職業のキャラクターであっても、忘却の杖を使って対抗するのが基本だ。力と力の真っ向対決となるため、回復アイテムが無くなった時点で負けが決まる。数少ないチャンスを決して逃さず、畳み掛けるように攻撃しなければならない。

ちなみに、エンディングは職業ごとに異なるムービーが用意されている。"ごく普通のアメリカ人が、突然異世界へ飛ばされ、救世主となる"といったゲームの設定からも分かると思うが,NOXのストーリーにはコミカルな部分が随所に見られる。どことなく憎めないヘキュバーの最期は、自分の目で確かめてほしい。


ヘキュバー

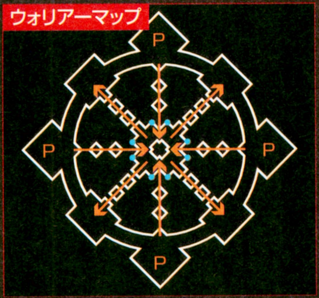


忘却の杖の効果はライトニングの魔法と似ている。自動追尾型の間接攻撃であり、メカ・ゴーレムすらあっさりと倒せるすさまじい破壊力を持っている。しかし、この忘却の杖を使っても、ヘキュバーを倒すのは容易ではないのだ



戦術1 ウォリアーの場合

ウォリアーマップ



矢印:一方通行のテレポーター
●:マナクリスタル
P:ポーション

ウォリアーのマップは、それほど複雑ではない。マップ中央部と外周の行き来はテレポーターを利用する。各テレポーターは一方通行なので、ひとたび外周に出ると、マップの4隅にある小部屋へ行かないと戻ることができない。この4隅の部屋には、体力回復用のポーションが配置されている。

注目してもらいたいのは、ポーションは何度も再出現させることが可能という点だ。中央部には、スイッチの役割を果す床があり、これを踏むと再びポーションが現れる。

戦いではこれを最大限に利用し、ポーションを蓄えてからヘキュバーとの戦いを始めよう。ポーションが九つたまったら決戦を挑むといい。場所は、マナクリスタルがあるマップ中央部が適している。ポーションが底を尽きても勝てなければ、ポーション収集を繰り返してから再挑戦しよう。なお、ウォリアーの場合、ヘキュバーを2回倒さないとエンディングに至らないので注意したい。



忘却の杖の強力な効果は充填式なので、使い切ったら再充填が必要となる。マナクリスタルに近づくと再充填されるため、これを背に戦うのがベストである。なお、画面に映っている緑色の床が、ポーションを再出現させるスイッチだ

戦術2 コンジュラーの場合

コンジュラーのマップは、2階層に分かれている。2階にはシークレットエリアも存在し、タグの魔法やエンバー・デーモンの知識書が手に入る。どちらも戦いに役立つので、スタートしたら真っ先に取りに行きたい。ただ、コンジュラーのマップには複数のオーガ・キングが配置されているので、それを退治しつつ進んだ方がよいだろう。

メインの5スロットにセットする魔法は、スタン、レッサー・ヒール、タグ、ピクシー・スウォーム、カウンタースペルなどがお勧めだ。スロー、インフラヴィジョンなども悪くない。また、召喚するペットはエンバー・デーモンか、ストーン・ゴーレムのどちらかにするといい。

準備が整ったら、1階の中央部付近で決戦を行う。マナクリスタルが四つある場所は、とげ付きの石が動いているため、ペットと共にそこへ陣取るのは得策ではない(ペットが岩に挟まれてすぐに死亡したり、エンバー・デーモンのファイアーボールで自滅したりする)。ただし、いつでもその場所へ駆け込めるぐらいの距離で戦うことを心掛けよう。

コンジュラーマップ



●:マナクリスタル
■:ドア



忘却の杖をフルチャージの状態から使用しても、それだけではヘキュバーを倒すことはできない。どうしても忘却の杖を再充填しなければならない点が、コンジュラーの場合のネックだ。タグを使ってヘキュバーの位置を捕そくしておき、再補充したらすぐに追撃したい

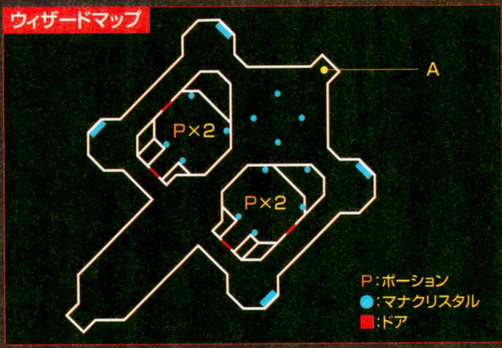
戦術3 ウィザードの場合

ウィザードのマップには、リッチが多数配置されている。そのため、スタート直後の難易度は全職業の中で最も高い。"危なくなったら即ブリンク"を鉄則に、まずはリッチを倒していこう。ここで体力回復ポーションを使い切ってしまうと後半が厳しくなるので、ポーションの残量には要注意。ちなみに、マップ中央にある二つの部屋には、それぞれ二つの体力回復ポーションが配置されている。

リッチを全滅させることができたら、ようやくヘキュバーとの対決となる。ウィザードはもともと体力が少ないので、ヘキュバーのデス・レイを受けると即死してしまうこともある。唯一の救いは、コンフューズがヘキュバーに対して機能するという点だ。従って、攻撃魔法を使うよりも、コンフューズをひたすら唱えつつ、忘却の杖で戦う方が有効だ。

一定のダメージを与えると、ヘキュバーはAの地点から逃げてしまう。別の場所でもう一度戦うことになるが、今度はリッチが登場せず、初めから1対1なので、同様の戦術でとどめを刺そう。

ウィザードマップ



P:ポーション
●:マナクリスタル
■:ドア



ヘキュバーとリッチを同時に相手するのは無謀だ。スタート直後はヘキュバーから逃げることが基本。不用意に立ち止まると、あっさり死亡してしまう

「NOX」は、スピーディーな戦闘が魅力のアクションRPGだ。シングルプレイの歯ごたえはじゅうぶんで、ちょっと気を抜くと即死してしまうような、激しいゲーム展開が待ち受けている。3種の職業別での最終ステージ攻略法に加え、中盤以降を乗り切るための情報もまとめたので参考にしてほしい。

文／下村隆善

ただで遊べるネット

SHATTERED GALAXY

多数の部隊が入り乱れる迫力の戦略シミュレーション

今月は、奥深いゲームシステムを備えたリアルタイム戦略シミュレーション「SHATTERED GALAXY」を紹介する。大規模な団体戦が可能な戦闘システムや、丁寧に描かれたSF風のグラフィック、細部までカスタマイズできる豊富な種類の戦闘ユニットなど、魅力あふれる作品だ。

文／杉山淳一



リアルタイムで繰り広げられる大規模な団体戦に興奮

「SHATTERED GALAXY」(以下、SG)は、「STARCRAFT」にハマった人なら、絶対に楽しめるリアルタイム戦略シミュレーションだ。SGは専用サーバーが用意されたマルチプレイ専用のゲームで、現在オープンベータテストが実施されている。ユニットのデザインや操作はSTARCRAFTにそっくりだが、本作は“STARCRAFTの団体戦仕様”とでも言うべき独特のゲームシステムを持っている。

STARCRAFTでは、プレイヤーが1陣営のすべてのユニットを操作するのに対し、SGでのプレイヤーは1部隊の指揮官にすぎない。戦場で勝利を収めるためには、同じ陣営の指揮官たちと連携して、敵陣営のエリアを一緒に制圧しなければならないのだ。1人で全部隊を指揮すると、戦線が広がったときに末端部隊への注意が散漫になり、手に負えなくなる。しかし、複数のプレイヤーで戦線を分担すれば、戦局を判断しつつ、部隊を的確な判断で指揮できるのだ。大人数が同時に戦う戦場はダイナミックで、あちこちで各プレイヤーがぶつかり合う様は壮観だ。画面自体に新しさは感じなくても、この壮大なスケールはネットワークゲームならではの面白さだと言える。

ゲームを開始するには、まず、公式ホームページからクライアントソフトをダウンロードする。このとき、最新のパッチ情報も確認しておこう。インストールが終了すれば、かなり読みごたえのあるHTML形式のマニュアルが参照可能になる。クライアントソフトを起動し、ユーザーネームとパスワードを入力すれば、すぐにゲームが始められる。

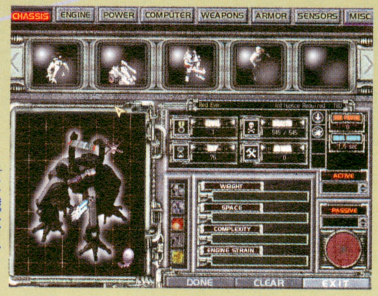
経験値の大きい指揮官ほど強力な武器が使える

ゲームは、“Hero Mode”と“Battle Mode”の二つの局面を行き来しながら進行する。プレイヤーがゲームにログインした時点の状態がHero Modeであり、ここで操作するキャラクターは、自分の分身となる指揮官だ。この指揮官の姿や特性は、ゲームスタート時に作成する。指揮官の性格は、使用できるユニットの種類や戦力に影響を及ぼすようだ。だが、戦闘を重ねていけば、勝利するごとに指揮官の経験値がたまり、レベルアップして強い武器も使えるようになるので、あまり慎重に考えなくてもいいだろう。

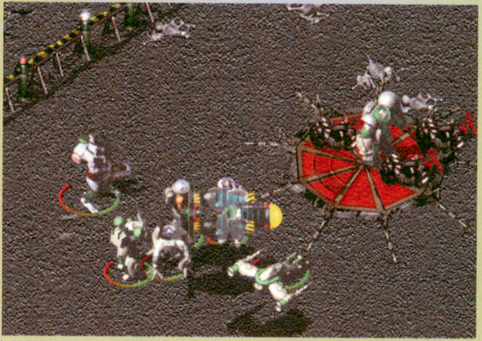
ゲームが始まる場所は、味方陣営の首都である。初



大混戦状態に突入した。前線で燃え上がる炎は圧巻だ。レベルが低いビギナーは後方支援活動に専念しよう。ほかの指揮官の部隊が転送されるたびにゲームの進行が一時中断されるため、戦闘時間は長い



ユニットの購入やアップグレードには、資金と資源が必要だ。また、戦闘経験を重ねてレベルアップしなければ、部隊を強化できない。ユニットの強化は、同じ種類のユニットへ集中的に実行するといい



首都にあるCombat Training Facilityでは、すべての種類の戦闘ユニットを使って、操作や戦術、領地占領の手順を学習する。画面右側にあるサークルの上に立ち、30秒が経過すると占領完了だ

Information

OS:	Windows 95／98／NT 4.0／2000
CPU:	PentiumⅡ 266MHz以上(PentiumⅡ 400MHz以上推奨)
メモリー:	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ:	800×600ドット以上
HD容量:	200MB以上
サウンド:	Windows対応サウンドカード
モデム:	56kbps以上
URL:	http://www.sgalaxy.com/

めてログインした時は、戦闘に関するチュートリアルを受けられる。このチュートリアルが行われる建物Combat Training Facilityでは、戦闘ユニットの操作方法や、陣地の占領方法など、Battle Modeの操作が、いつでも練習できる。首都には、資源の交換を行うResource Exchange Marketや、武器ユニットの売買所、武器の強化工場などもあり、戦闘前や戦闘後には、これらの建物で自軍の装備をチェックすることになる。

戦闘ユニットの購入や修理には、通貨として用いられる金のほかに、鉱石、シリコン、ウラン、硫黄の4種類の資源が必要だ。これらの資源は、各陣営が占領した土地の産出量によって、それぞれの相場が変動する。指揮官は業績に応じて金を得られるが、そのほかの資源はResource Exchange Marketで金と交換して入手できる。また、戦闘ユニットによって購入に必要となる資源の量が違うことにも注意しよう。

戦闘ユニットの購入は、このほかに"Influence"という条件にも左右される。これは物質ではなく、指揮官のレベルに対応した数値で、経験値の大きい指揮官ほど、強い武器が使えるようになっている。資源が限られているので、効果の大きい武器は、指導力の高い者にしか使用が許されていないというわけだ。

レベルの低い部隊は参加を拒否される厳しい世界

では、レベルを上げるにはどうすればいいのだろうか？ そのためには、戦場に出向いて、敵と戦い、勝利するしかない。敵が制圧しているエリアや交戦中のエリアに入ろうとすると、Battle Modeになる。ここでは、指揮官ユニットは登場せず、所有しているユニットを戦場に転送させて戦う。これこそが、このゲームで最もダイナミックな場面だ。多くのユニットが入り乱れる混戦になると、すさまじい物量戦が展開される。自分が指揮する部隊は少数で、局地戦の指揮を執るだけなのだが、かえって全体の戦況を見渡す余裕があり、壮大な戦いのスケール感をじっくりと味わえるのだ。チャットウインドウでは指示が飛び交い、息の合うチームだと、航空ユニットで偵察し、陸上部隊で進軍、その後方に補給部隊を待機させるという見事な連携プレイを見せてくれる。

しかし、すでに多数の優秀な指揮官が活躍している戦場では、新米指揮官は邪魔者扱いされる傾向がある。戦場に向かうには、隣接エリアへのゲートを通過して行くのだが、最初に戦場に入ったプレイヤーが許可した指揮官しか入れない。従って、レベルやユニットの戦力が低いと、チャットウインドウに「来ないでくれ」というメッセージが表示されることもある。冷たいようだが、これにはちゃんと理由があるのだ。指揮官が戦場に入ると、ユニットデータとマップデータを更新するため、ゲームの進行が一時中断してしまうし、戦場に参加する指揮官が多いほど、画像処理も重くなってしまう。また、不慣れな指揮官が統制を乱して、熟練者の足を引っ張ってしまうこともあるようだ。進軍を拒否された場合は、素直に引き返した方がいいだろう。



首都でミーティングを開いている指揮官たちと合流。敵軍に押され気味のわが陣営だが、大量の部隊を一斉に投入して、大規模な反撃を展開するらしい。作戦の立案と実行のためには、チャットが不可欠。全プレイヤーとの交信のほか、特定の指揮官とのチャットも可能

ビギナーがレベルを上げるには、首都エリア内にある地底洞くつを攻略するといい。実は、この星には人間勢力のほかに、地底生命体も存在する。地底洞くつでこれらのモンスターと戦い、洞くつを占領すればレベルアップが可能だ。攻略した地底洞くつは、放置しておけば再びモンスターに占領されるので、何度でも攻略作戦を実行できる。経験値稼ぎに最適な場所というわけだ。この戦闘で資金を稼ぎ、レベルを上げたら、いよいよ戦場へ向かうための部隊を編成しよう。移動力や戦力の異なったユニットをそろえてオールマイティーな部隊を編成するのではなく、航空ユニット、人型ロボットなどの、どれか1種類に絞り込んで部隊を編成すると指揮しやすい。別のユニットをそろえた仲間と協力して行動する方が有利に戦えるし、戦場で同じユニットをずらりと並べた様子は威圧感もある。指揮官のレベルが向上すれば、資源採掘ユニットを編成し、領土内の資源を採集して、資金稼ぎも可能になる。特徴のある部隊を作って成績を上げ、有能な指揮官として知名度を高めよう。

このSGは、間違いなくリアルタイム戦略シミュレーションファンのハートをつかむことだろう。ゲームデザイン、公式ホームページ、運営システムのどこを見てもアメリカ製の雰囲気だが、実はこのゲームの開発元、ネクソンは韓国の会社なのだ。アジアからグローバルな視点で楽しめるゲームが誕生したことはとても喜ばしい。今なら、ただで遊びまくれるのでぜひプレイしてみよう。



マップはエリアごとに分割されており、各エリア内の四方にあるゲートを通過することで、隣接するエリアに行ける。敵部隊がいないエリアはHero Modeで進み、戦闘中のエリアへは部隊を転送してBattle Modeで進攻する。ワールドマップでは、目的地をクリックしてルートを設定すると移動可能

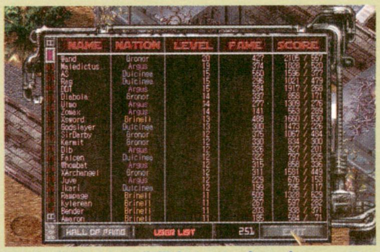


戦場に続々と仲間の部隊が転送されてきた。飛行隊がマップ全体を偵察し、敵の位置を確認。敵部隊の多い所には火力のある戦車隊を差し向け、占領サークルへは歩兵部隊を進攻させる。指揮官同士の連携プレイが、戦いを勝利に導くのだ

ハマリ度ランキング 金メダル

GOLD

ベータテスト中のゲームは将来的に有料になることが多く、厳密に無料とは言えないのだが、その点を差し引いても、本作は高く評価できる。ゲームシステムや機能のほとんどが完成しており、何も機能制限されることなく遊べるのだ。ハマるぞ。



同時に接続している指揮官は、ポップアップメニューでいつでも表示できる。活躍で得た名誉（FAME）のランキング順や陣営別などで並べ替えも可能だ

インターネットを使ってネットワークゲームを楽しむ場合、通信コストとして電話代（通話料金）とプロバイダーへの接続料金がかかる。ところが、一部の通信会社は通話料と接続料を含めた、低料金のインターネット接続サービスを行っている。週末の限られた時間しかネットワークゲームがプレイできないという人にとっては、魅力的なサービスとなるだろう。

通信料金が気になるゲーマーに最適な通話料込みのインターネット接続サービス

通話料が含まれているから25〜40%もの低料金を実現

最近、パソコンゲームを始めたという初心者の場合、インターネットへの接続のために、どれだけお金がかかるか分からないので、まだネットワークゲームをプレイしたことがない、という人もいることだろう。インターネットへの接続には、プロバイダーとの契約が必要だということを知っていても、1ヵ月にどれだけの費用がかかるのかを正確に算出するのは面倒なので、コスト面で不安に思うのは当然だろう。そういったビギナーにお勧めしたいのが、ODN（日本テレコム）が2000年5月から開始した「ODNまるごとプラン」というサービスだ。

これは、プロバイダーへ支払う接続料金と電話会社に支払う通話料を一緒にして、なおかつ低額の料金を実現したインターネット接続サービスのことだ。通常は、電話会社（NTT）とプロバイダーの両方から料金が請求されるため、1ヵ月の通信コストがかなりの金額になることがあるが、ODNまるごとプランであれば、10時間までであれば、わずか2,500円しかかからない（入会金無料）。日本テレコムは、ODNというインターネット接続サービスと、ダイアル通話サービスの両方を行っているため、両者を組み合わせたサービスが提供できるのだ。

では、このサービスを利用しなかった場合、1ヵ月どれだけの通信コストがかかるのだろうか。NTTの通話料とプロバイダーの接続料を表にまとめたので、そちらを見てほしい。NTTの通話料は、午前8時〜午後11時が3分につき10円、午後11時〜午前8時が4分につき10円となっている。これを10円／3分で計算した場合、1時間につき200円、5時間で1,000円、10時間で2,000円となる。続いて、プロバイダーへの接続料を国内大手のSo-netを例に調べてみると、1時間までの料金プランの場合は500円、5時間までは1,000円で、10時間までという料金プランは用意されておらず、30時間までが2,000円となっている。プロバイダーへの接続料は、@niftyやBIGLOBEといった大手でもほぼ同じ料金体系になっている。このように、NTTへ支払う通話料とSo-netに支払う接続料を足すと、ODNまるごとプランの方が25〜40%も安くなっている。

週末だけネットワークゲームを楽しみたいと考えている人に最適

インターネットへ接続するための費用を算出する際には、もう一つ気を付けなければならないことがある。それは、プロバイダーのアクセスポイントが同一地域内にあるかどうかだ。例えば、隣りの市にあるアクセスポイントを利用しなければならない場合、NTTに支払う通話料は20円／3分になってしまう。ところが、ODNまるごとプランであれば、日本全国どこから接続しても同じ料金であるため、アクセスポイントの設置場所を気にする必要がない。

ODNまるごとプランは、利用時間に応じて1時間／5時間／10時間の3種類が用意されている。取りあえず、インターネットを初めてみたいという人であれば、月額400円で1時間まで利用できるプラン（まるごと1）を使ってみるとよいだろう。1時間を超えた場合は、1分当たり10円かかるため、1時間超過した場合は600円が加算される。インターネットへの接続に慣れたら、5時間や10時間のプランに変更するのがよいだろう。

ちなみに、日本テレコムと同様に、DDIも通話料込みのインターネット接続サービス（DIONコミコミコース）を行っているが、こちらは4時間までが1,750円、10時間までが2,850円となっており、超過分は1分当たり10円が加算される。同サービスと比較しても、ODNまるごとプランの方が料金が安くなっている。

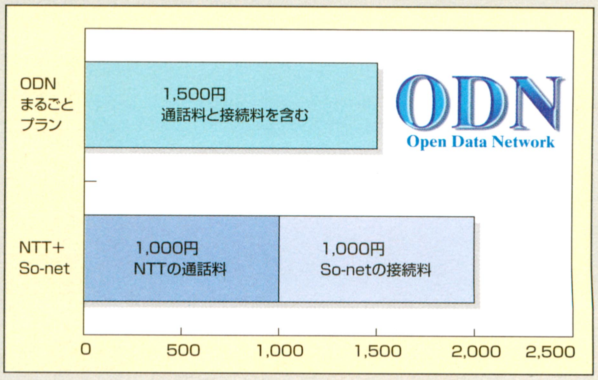
18歳未満の学生の場合、平日は勉強やクラブ活動が忙しくて、ネットワークゲームは週末しかやっていないという人もいることと思う。そういった人にとっても、2,500円だけで10時間のインターネット接続が楽しめる、ODNまるごとプランであれば、1ヵ月のおこずかいの中で料金が支払えるだろう。

ODNまるごとプランの料金比較

	NTTの通話料金（10円／3分）	プロバイダー接続料（So-netの場合）	ODNまるごとプラン（接続料＋通話料）	DIONコミコミコース（接続料＋通話料）
1時間	200円	500円	400円（まるごと1）	−
5時間	1,000円	1,000円	1,500円（まるごと5）	1,750円※
10時間	2,000円	−	2,500円（まるごと10）	2,850円
30時間	6,000円	2,000円	−	−

※4時間までのサービス

インターネット接続にかかる費用の比較（1ヵ月に5時間使用する場合）



8月末までにODNへ入会するとディズニーのマウスパッドがもらえる

ここで紹介したODNまるごとプランに興味があれば、下記のODNサポートセンターに電話して、まずは資料を請求してみよう。また、8月31日までにODNへ加入した場合、抽選で20万人にディズニー映画『ティガー・ムービー／プーさんの贈りもの』のイラストがプリントされたマウスパッドがプレゼントされる。なお、同映画は、7月15日より、全国松竹・東急系の映画館でロードショー公開される予定だ。



©Disney Enterprises, inc.

Information

問い合わせ先：ODNサポートセンター
TEL 0088-86
http://www.odn.ne.jp/

Play Online

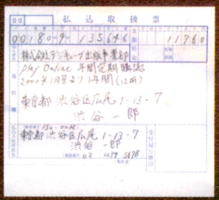
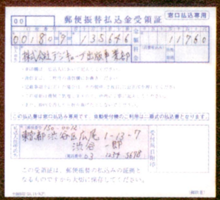
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

口座番号:00180-9-135646
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部
通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)
②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。

バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。
①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

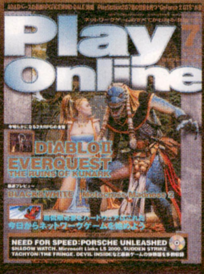
郵便振替番号:00180-9-135646
口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部
TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。



2000年7月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
  - ■ICEWIND DALE
  - ■MESSIAH
- ●2大RPG緊急特集
  - ■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
  - ■DIABLO Ⅱ
- ●Play Online Special Preview Motocross Madness2
- ●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
- ●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう



2000年6月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■大刀~DAIKATANA
  - ■STAR WARS:FORCE COMMANDER
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■THIEF 2:THE METAL AGE
- ●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
- ●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
- ●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
- ●5.1チャンネルスピーカー導入講座



2000年5月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■大刀~DAIKATANA
  - ■NOX
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■SOLDIER OF FORTUNE
  - ■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
- ●迷える初級パイロットのための フライトシミュレーター購入ガイド
- ●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
- ●車とバイクに応用できる コーナリング最速テクニックガイド
- ●立体眼鏡コンプリートガイド



2000年4月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■大刀~DAIKATANA
  - ■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
  - ■SLAVE ZERO
- ●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
- ●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
- ●3DシューティングQuad攻略
  - ■UNREAL TOURNAMENT
  - ■QUAKE Ⅲ ARENA
  - ■SOLDIER OF FORTUNE
  - ■MORTYR
- ●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術



2000年3月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■トゥームレイダー:ラストレベレーション
  - ■THE WHEEL OF TIME
  - ■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
- ●3Dシューティングトリプル攻略
  - ■QUAKE Ⅲ ARENA
  - ■UNREAL TOURNAMENT
  - ■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
- ●究極のビジュアル表現を実現するための ゲームに最適なビデオカード選び



2000年1月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■USAF
  - ■AoE Ⅱ:The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
- ●ビデオカードウォーズ1999年最終決戦
- ●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
  - ■SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
  - ■DELTA FORCE 2
  - ■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
- ●Play Online Sneak Preview DAIKATANA



1999年12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■AoE Ⅱ:The Age of Kings
  - ■FLANKER 2.0
  - ■レブナント
  - ■ノクターン
  - ■HOMEWORLD
  - ■C&C:TIBERIAN SUN
- ●Play Online Special Preview
  - ■MESSIAH
  - ■Flight Simulator 2000
  - ■Asheron's Call
- ●ラリーゲームコンプリートガイド
- ●失敗しないコントロールデバイス選び



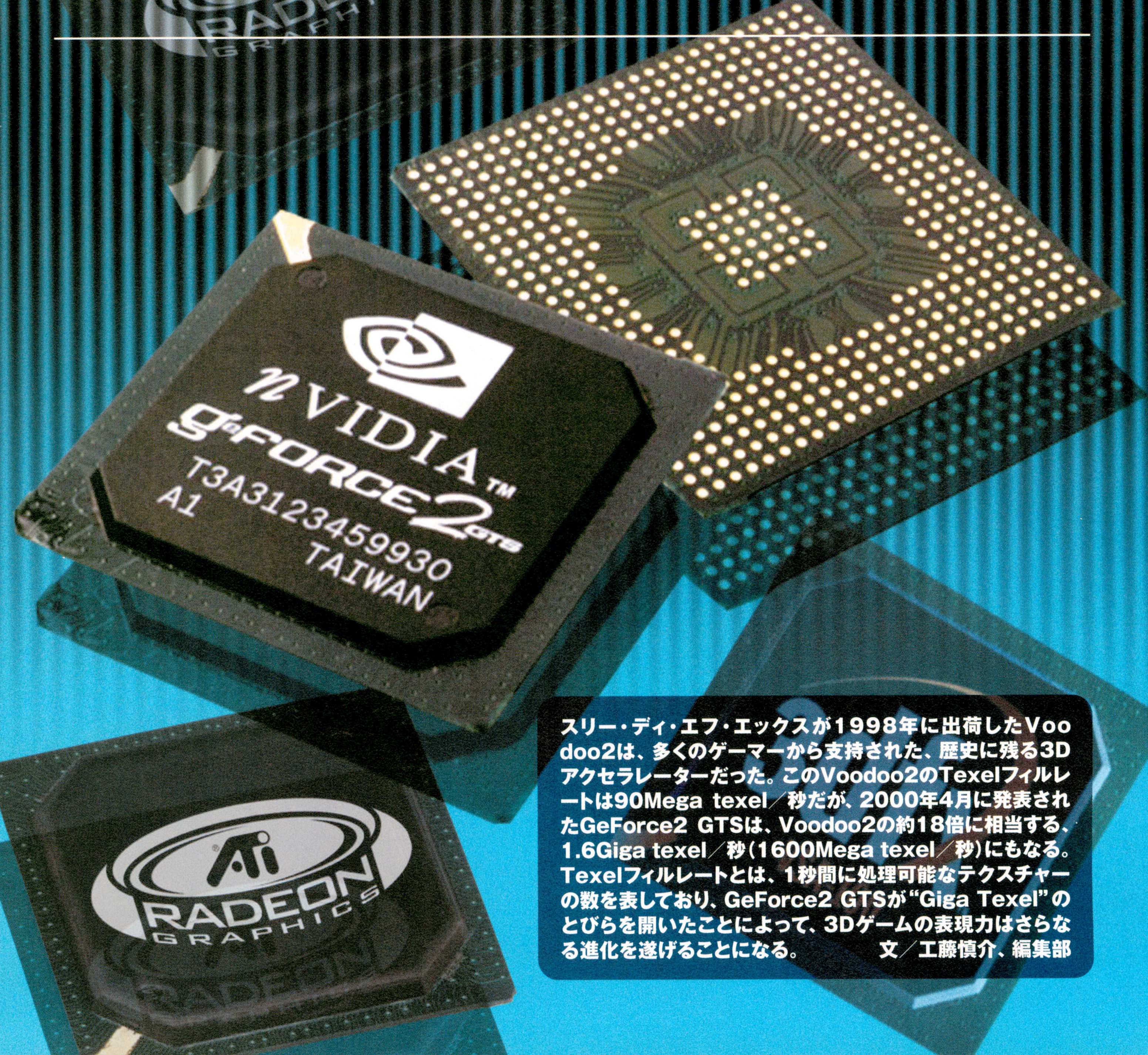
1999年11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■レブナント
  - ■SYSTEM SHOCK 2
  - ■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
  - ■DARKSTONE
  - ■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
- ●第7世代プロセッサーAthlonのすべて
- ●Zone日本語化プロジェクト始動!!
- ●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号	2000年2月号/1999年10月号/1999年9月号/1999年8月号

特集2 ビデオ性能はついにGiga Texelの領域に突入

2000年夏の本命ビデオカードはこれだ



スリー・ディ・エフ・エックスが1998年に出荷したVoodoo2は、多くのゲーマーから支持された、歴史に残る3Dアクセラレーターだった。このVoodoo2のTexelフィルレートは90Mega texel／秒だが、2000年4月に発表されたGeForce2 GTSは、Voodoo2の約18倍に相当する、1.6Giga texel／秒(1600Mega texel／秒)にもなる。Texelフィルレートとは、1秒間に処理可能なテクスチャーの数を表しており、GeForce2 GTSが“Giga Texel”のとびらを開いたことによって、3Dゲームの表現力はさらなる進化を遂げることになる。　文／工藤慎介、編集部

2000年夏は四つの新ビデオチップが登場
ゲーム用途で注目される技術トレンド

パソコン業界の中で、CPUと共にテクノロジーの進化が速いビデオチップ。ここ数年の間に、開発競争に破れて脱落していくメーカーが相次いだが、2000年4月には、S3TCで注目を集めたS3がビデオチップ事業を新会社に移管することを発表した。S3のビデオチップ部門は、今後はチップセットとビデオチップの統合製品の開発に専念することが予想されるため、コンシューマー向けビデオチップのメーカーは、nVIDIA社、スリー・ディ・エフ・エックス、ATIテクノロジーズ、Matrox Graphics社といった大手4社に絞られることになった。そして、この4社が2000年夏に出荷するビデオチップは、どのような性能と機能を備えているのか。ゲーム用途で注目すべきトレンドをまとめてみた。

性能と機能の両方でトップを独走 nVIDIA社のGeForce2 GTS

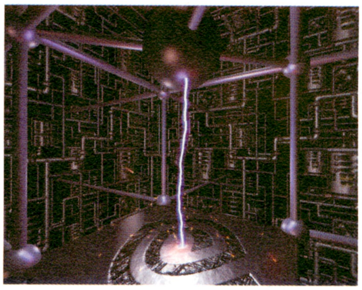
1.6Giga texel／秒という、GeForce 256の3倍以上のTexelフィルレートを誇るGeForce2 GTS。Hardware T&Lの効果については、弊誌の連載記事（VIDEOCARD MANIAX）で何度も紹介しているように、すでに多くの対応ゲームで、フレームレートの大幅な向上、グラフィックのクオリティーの向上など、明確な効果が確認できている。DDR SDRAMを採用して、メモリークロックが333MHzにまで引き上げられ、パフォーマンス的には文句なく業界トップのポジションにいる。

機能面については、前述したHardware T&L以外に、Full Scene Anti-Aliasing（以下、FSAA）が新たに加わった（詳細については、p.085で解説）。これによって、800×600ドット以下の解像度しかサポートしていないゲームにおいて、ジャギーの少ない美しいグラフィックが楽しめるようになる。また、Per-Pixel Shadingと呼ばれる独自機能をサポートすることで、ピクセル単位のライティングとシェーデングを可能にし、3Dオブジェクトの質感が格段に向上する。この、Per-Pixel Shadingに対応したゲームの情報は、p.081に掲載しているので、そちらを参照してほしい。

製品については、5～6月にコアクロック200MHzのGeForce2 GTSと32MBのビデオメモリーを搭載した製品が出荷されたが、6～7月以降には64MBのビデオメモリーを搭載した製品や、コアクロックが166MHzの低価格版も出荷される。32MB版のGeForce2 GTS搭載カードを買おうとしている人にとっては、64MB版のコストパフォーマンスが気になるところだが、性能的には1600×1200ドット以上の超高解像度に設定した場合に、わずかながらフレームレートの向上が見られるだけだと考えれる。それでも、価格は32MB版より1～2万円はアップする（4万5,000～7万円）ことが予想される。



Hardware T&Lだけでなく、Per-Pixel ShadingやFSAAなどを新たにサポートしたGeForce2 GTS。同ビデオチップに盛り込まれた新しい機能は、2000年夏以降に発売されるゲームで順次サポートされる見込みだ



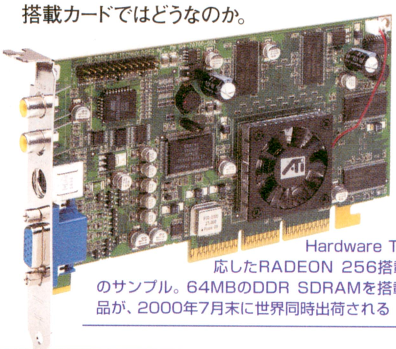
Per-Pixel Shadingによって新たに表現が可能になった、Per-Pixel Bump Mappingのデモ映像。画面下の金属板の質感や火花が飛び散っているようすがリアルに表現されている

苦戦するスリー・ディ・エフ・エックス ATIのRADEON 256は7月末に登場

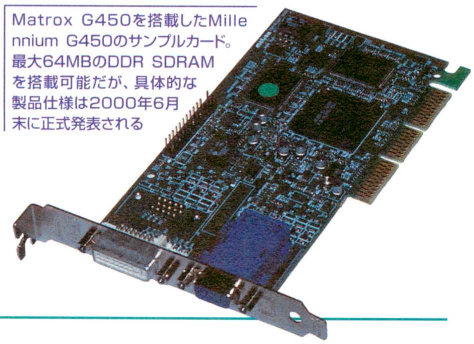
1999年11月に開催されたCOMDEX Fall'99で新しいビデオチップ（VSA-100）を発表していながら、GeForce2 GTS搭載カードより製品の出荷が遅れたスリー・ディ・エフ・エックス。本誌の発売日（2000年6月24日）には、VSA-100を二つ搭載したVoodoo5 5500 AGPの販売が開始されていると思われるが、Hardware T&Lをサポートしていないことで、GeForce2 GTSより明らかに見劣りする。VSA-100の売りは、T-Bufferによってサポートされる四つのビジュアルエフェクト（2000年2月号のp.107を参照）、FSAA、FXT1（同社独自のテクスチャー圧縮機能）だが、FSAA以外は対応するソフトがリリースされないと効果が得られない（FSAAと32ビットカラーのサポートについては、p.084～085で詳しく紹介する）。また、VSA-100を四つ搭載したVoodoo5 6000 AGPについては、2000年7月以降に7万円台で発売されると思われる。

GeForce2 GTSに対抗できるだけの潜在能力を持つと思われるのが、ATIテクノロジーズのRADEON 256（開発コードRAGE 6）だ。コアクロックはGeForce2 GTSと同じ200MHzで、Hardware T&Lもサポート。DXTC、FSAAのほかに、Environmental Mapped Bump Mapping（以下、EMBM）もサポートしていることから、パフォーマンスと機能の両方で、GeForce2 GTSを上回る可能性がある。製品ラインアップは、ビデオメモリーの容量別に64MB版と32MB版の二つが用意され、64MB版については4万円以下の価格で7月末に出荷が開始される見込み。また、二つのビデオチップを搭載した製品も追って出荷される予定だが、旧モデルのRAGE FURY MAXXはドライバの完成度が低かったため、やや期待外れという印象を持った。RADEON 256搭載カードではどうなのか。

最後に紹介するのは、Matrox Graphics社のMatrox G450だが、このビデオチップはビデオメモリーとして新たにDDR SDRAMをサポートし、製造プロセスが0.18μに引き下げられる。ただし、G450はコアクロックが150MHz（変更される可能性あり）で、Millennium G400（125MHz）と同G400 MAX（166MHz）の中間に位置付けられるため、GeForce2 GTSやRADEON 256に対抗できるだけの性能は持っていない。同チップを搭載したMillennium G450が出荷されるのは、7月以降の予定だ。余談だが、同社は二つ以上のビデオチップを組み合わせることで、3D性能を高める製品を開発しているとの情報もある。



Hardware T&Lに対応したRADEON 256搭載カードのサンプル。64MBのDDR SDRAMを搭載した製品が、2000年7月末に世界同時出荷される



Matrox G450を搭載したMillennium G450のサンプルカード。最大64MBのDDR SDRAMを搭載可能だが、具体的な製品仕様は2000年6月末に正式発表される

■主要ビデオチップがサポートする機能

メーカー名	ビデオチップ名	コアクロック	メモリー	Hardware T&L	DXTC	EMBM	FSAA
nVIDIA社	GeForce 2 GTS	200MHz	DDR SDRAM	○	○	×	○
スリー・ディ・エフ・エックス	VSA-100	166MHz	SDRAM	×	○	×	○
ATIテクノロジーズ	RADEON 256	200MHz	DDR SDRAM	○	○	○	○
Matrox Graphics社	Matrox G450	150MHz	DDR SDRAM	×	×	○	×

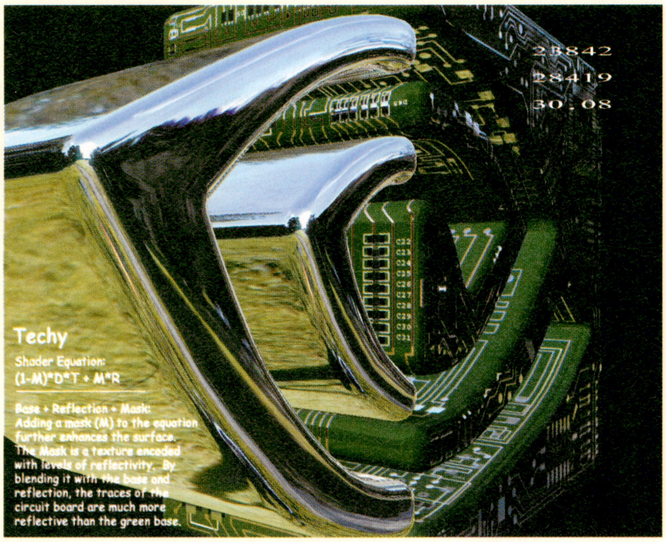
※Hardware T&L=Hardware Transform & Lighting
※DXTC=DirectX Texture Compression
※EMBM=Environmental Mapped Bump Mapping
※FSAA=Full Scene Anti-Aliasing

Per-Pixel Shadingを新たにサポートした

GeForce2 GTS

ここでは、国内で販売されている五つのGeForce2 GTS搭載カードの仕様について紹介する。ビデオチップの特徴については、2000年7月号に掲載したVIDEOCARD MANIAX（p.094～095）で紹介したので割愛するが、同チップが新たにサポートしたPer-Pixel Shadingについては、再度解説をしておく。難しい理由は抜きにして、まずはここに掲載した画像を見てほしい。同技術をサポートしたゲームの数はまだ少ないが、2000年末までにはビッグタイトルにもPer-Pixel Shadingが採用されるはずだ。

Per-Pixel Shadingによって ゲームのビジュアルはこのように進化する



nVIDIA社の3Dロゴを使ったデモで、金属風に加工されたオブジェクトの表面が美しく描画されている。Hardware T&Lによる高いジオメトリー演算能力が、リアルな曲面を表現可能にしている。また、金属の表面には景色が映り込んでいるが、これは複数のビジュアルエフェクトをシングルパスで処理できる、nVIDIA Shading Rasterizerのパワーの見せどころだ



水面に反射する光を描画したデモで、木箱の底に敷かれた小石がゆがんで見える様子がリアルに表現されている。電球の光が波打つ水面に反射する様子は、Per-Pixel BlendingとHardware T&Lを使って描画されており、ビデオカードに高い負荷がかかっていると思われるが、GeForce2 GTSを使えば1024×768ドットで50fpsもの高いフレームレートが出せる



15万ものポリゴンを使って描画された城。屋根の細かなデザインや塔の丸味などは、Hardware T&Lなしでは、スムーズに表現できないだろう。また、画面中央の城の壁や地面は、Per-Pixel Bump Mappingのエフェクトが使われている。この画面では分かりにくいかもしれないが、城の窓に周りの景色が映り込んでおり、細かな部分まで描かれている

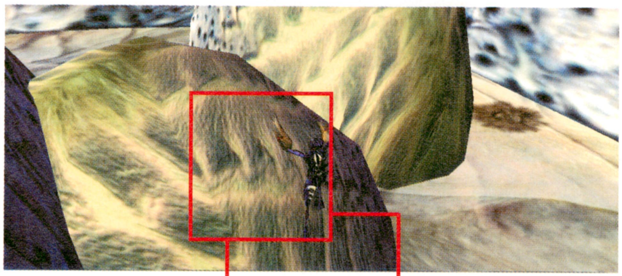


The Whole Experience社が、GeForce2 GTSのデモ用に開発した3Dシューティング「ISLE OF MORG」。「QUAKE Ⅲ ARENA」の場合、壁のグラフィックはBase TextureとLight Mapを使って描画しているが、ISLE OF MORGについては、そのほかにPer-Pixel Bump MappingとPer-Pixel Diffuse Lightingも使っている。ここに掲載した画像を見れば、Bump Mappingの効果がはっきりと分かるだろう

続々登場するHardware T&L対応ゲーム 100本ものタイトルがサポートを表明

GeForceシリーズの最大の魅力は、Hardware T&Lのサポートにあるが、その長所を生かすも殺すも、対応ソフト次第だ。E3の開催に合わせてnVIDIA社が、Hardware T&Lに対応したゲームの情報を発表したが、そのニュースリリースを見ると、発売済みのタイトルを含めて100本のソフトの名前が挙がっている。ここに掲載したリストは、その中から比較的知名度の高いタイトルをピックアップしたものだが、中にはGeForce2 GTSの新機能であるPer-Pixel Shadingに対応したゲームもある。

エボルバ



Per-Pixel Bump Mappingあり



Per-Pixel Bump Mappingなし



これはnVIDIA社がGeForce2 GTSのデモ用に配布している、「EVOLVA ROLLING DEMO」を使ってキャプチャーしたもので、ゲーム中に出てくる岩の表面がPer-Pixel Bump Mappingによってきれいに描画されている。6月9日に発売された製品版では同エフェクトはサポートされていないが、後日パッチが配布される予定だ

SLシミュレーター　蒸気機関士



国産ゲームとして、初めてHardware T&Lに対応したSLシミュレーター。実写のSLを基にち密にモデリングされたオブジェクトに、光源計算を施してグラフィックを描画している。発売元のスマーツジャパンのホームページ(http://www.smarts.co.jp/)から、ベンチマークデモがダウンロードできる

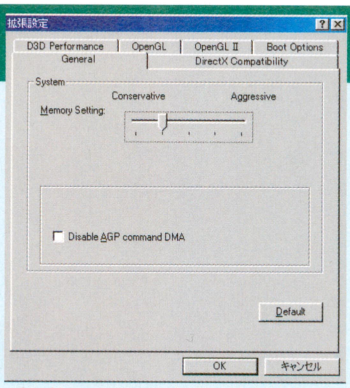
■Hardware T&L対応ゲーム

タイトル名	開発元	PPS対応
ALONE IN THE DARK 4	Darkworks社	
BALDER'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN	BioWare社	○
BLACK & WHITE	Lionhead Studios社	
Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater	マイクロソフト	
DIABLO Ⅱ	Blizzard North社	
Dungeon Siege	Gas Powered Games社	○
FreeLancer	Digital Anvil社	
GIANTS:CITIZEN KABUTO	Planet Moon Studios社	
HALO	Bungie Software社	
HEAVY METAL:F.A.K.K. 2	Ritual Entertainment社	
KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD	Third Law Interactive社	
● MDK2	BioWare社	○
Mech Warrior 4	マイクロソフト	
● MESSIAH	Shiny Entertainment社	
● Motocross Madness 2	Rainbow Studios社	
ONI	Bungie Software社	
SACRIFICE	Shiny Entertainment社	○
STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE	Raven Software社	
STAR WARS EPISODE 1:OBI-WAN	LucasArts Entertainment社	
● StarLancer	Digital Anvil社	○
TRIBES 2	Dynamix社	
ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN	Origin Systems社	
● VAMPIRE:MASQUERADE-REDEMPTION	Nihilistic Software社	

※発売済みのタイトルには●印が付いている(アメリカのみで発売されているタイトルも含む)
※PPS=Per-Pixel Shading

SPECTRA 8400

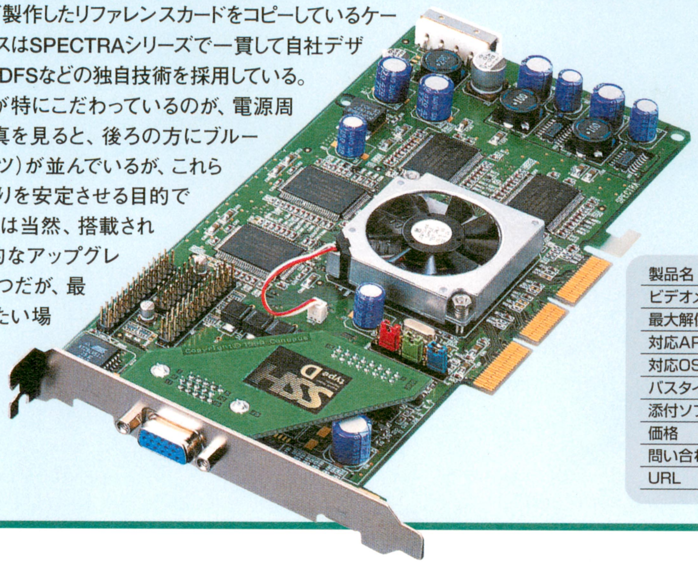
カノープス



プロパティーメニューは発売済みのSPECTRAシリーズとほぼ同じで、"Memory Setting"を変更することで、DDR SGRAMのクロックアップが行える

GeForce2 GTS搭載カードは、どこのメーカー製でも機能や性能は同じと思っている読者がいるかもしれないが、カノープス製品だけは別格だ。まず、ボードデザインを見てもらうと分かるが、他社製品はボードの色は個性的だが、基板レイアウトはnVIDIA社が製作したリファレンスカードをコピーしているケースが多い。ところが、カノープスはSPECTRAシリーズで一貫して自社デザインにこだわっており、SSHやDFSなどの独自技術を採用している。

SPECTRA 8400で同社が特にこだわっているのが、電源周りの安定性だ。ボードの写真を見ると、後ろの方にブルーのコンデンサ(円柱状のパーツ)が並んでいるが、これらは電源供給や信号のやりとりを安定させる目的で搭載されており、他社製品には当然、搭載されていない。ドライバの定期的なアップグレードも同社製品の魅力の一つだが、最高の環境でゲームを楽しみたい場合、他社製品より1万円ほど多くのコストをかけてでも、SPECTRA 8400を購入する価値はある。



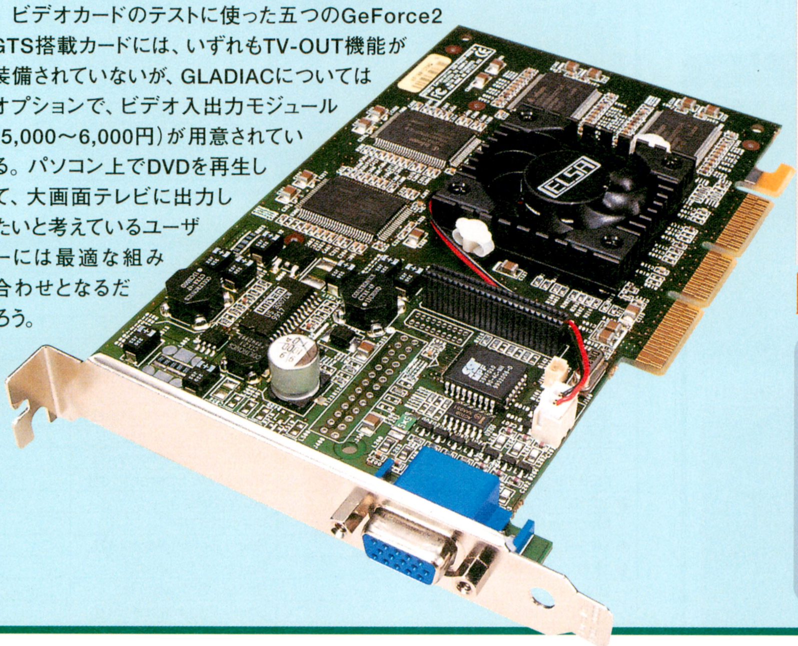
製品名	SPECTRA 8400
ビデオメモリー	DDR SGRAM 32MB
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 98／NT 4.0／2000
バスタイプ	AGP 2×、4×
添付ソフト	MEDIACRUISE(DVDの再生が可能)
価格	オープンプライス(店頭予想価格4万6,800円)
問い合わせ先	カノープス TEL 078-992-6830
URL	http://www.canopus.co.jp/

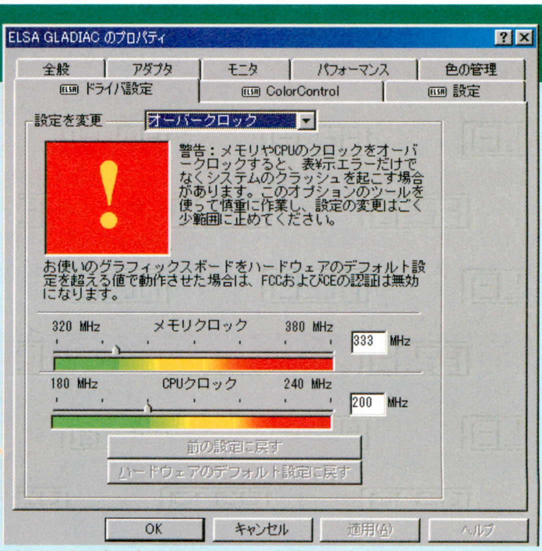
GLADIAC 32MB

エルザジャパン

エルザ製品の特徴の一つとして、立体眼鏡の標準サポートが挙げられる。2000年5月号の特集2で紹介した同社製の立体眼鏡(3D REVELATOR)を組み合わせれば、Direct3DまたはOpenGLに対応したゲームで立体視が楽しめる。GLADIACに付属する「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」でも立体効果が得られるはずだ。

ビデオカードのテストに使った五つのGeForce2 GTS搭載カードには、いずれもTV-OUT機能が装備されていないが、GLADIACについてはオプションで、ビデオ入出力モジュール(5,000〜6,000円)が用意されている。パソコン上でDVDを再生して、大画面テレビに出力したいと考えているユーザーには最適な組み合わせとなるだろう。





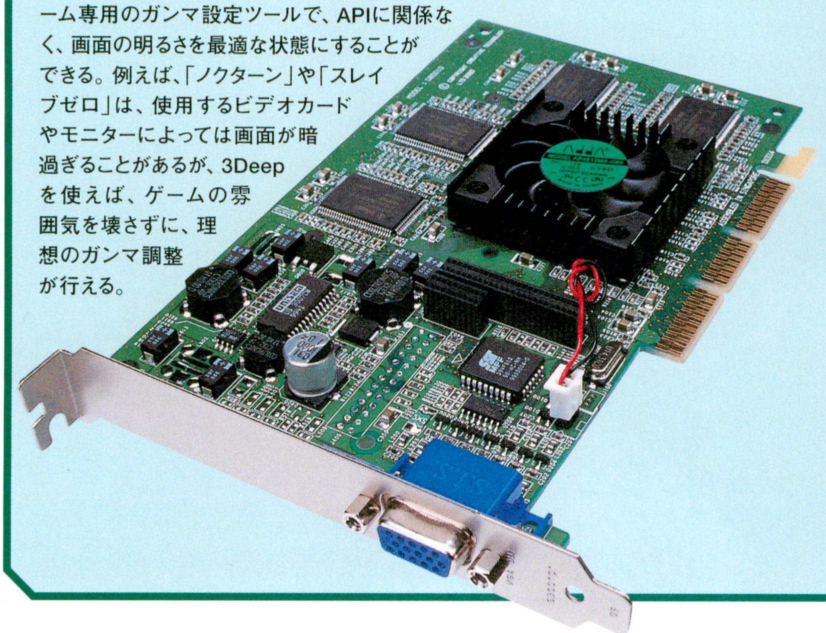
ドライバのプロパティメニューでクロックアップが可能で、コアクロックは240MHz、メモリークロックは380MHz(190MHz×2)まで設定できる

製品名	GLADIAC 32MB
ビデオメモリー	DDR SGRAM 32MB
最大解像度	1900×1440ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0／2000
バスタイプ	AGP 2×、4×
添付ソフト	DRAKAN：ORDER OF THE FLAME(フルバージョン) ELSAmovie(DVDの再生が可能)
価格	オープンプライス(店頭予想価格3万5,000円)
問い合わせ先	エルザジャパン TEL 03-5765-7391
URL	http://www.elsa.com/JAPAN/

3D Blaster GeForce2 GTS 32MB AGP

クリエイティブメディア

クリエイティブメディアの製品は添付ソフトに特徴があり、「Game Launcher」と「3 Deep」の二つがゲーム用途に役立つ。Game Launcherは、ゲームごとにガンマ設定やクロックアップ設定(コアクロック、メモリークロック)を保存して、ゲームを起動した際に、自動的に設定を変更することが可能なツールだ。このツールを使えば、動作が重いゲームをプレイするときだけクロックアップする、という使い方が可能になる。3Deepは、ゲーム専用のガンマ設定ツールで、APIに関係なく、画面の明るさを最適な状態にすることができる。例えば、「ノクターン」や「スレイブゼロ」は、使用するビデオカードやモニターによっては画面が暗過ぎることがあるが、3Deepを使えば、ゲームの雰囲気を壊さずに、理想のガンマ調整が行える。



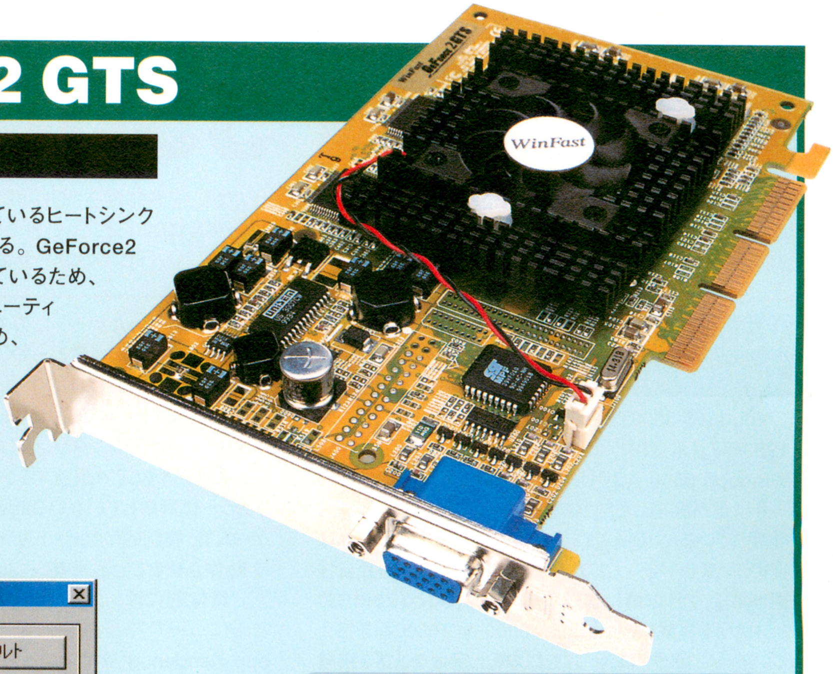


ドライバに付属する「BlasterControl」を使えば、メモリーのクロックアップやAGPのスピードの変更(1×、2×、4×)が行える

製品名	3D Blaster GeForce2 GTS 32MB AGP
ビデオメモリー	DDR SGRAM 32MB
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0／2000
バスタイプ	AGP 2×、4×
添付ソフト	WinDVD、Lava! Player、nVIDIA DEMO、3Deepなど
価格	3万8,800円(実売価格3万4,600円)
問い合わせ先	クリエイティブメディア TEL 03-3256-5577
URL	http://japan.creative.com/

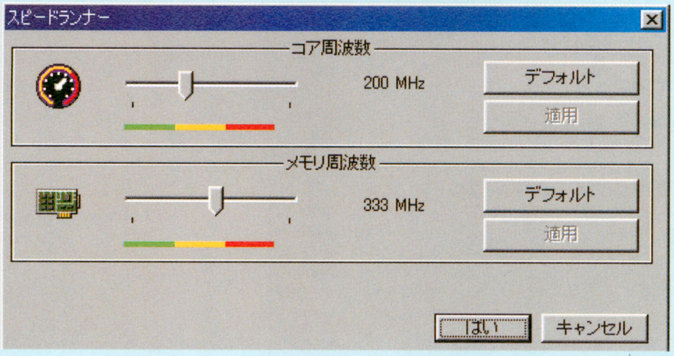
WinFast GeForce2 GTS

Leadtek Research社



製品写真を見てもらえば分かるが、ビデオチップの上に乗っているヒートシンクが他社製品のものより大きく、その上にファンが取り付けてある。GeForce2 GTSの消費電力は、GeForce 256と比べて半分程度に下がっているため、熱問題はいくらか解消されている。しかし、ドライバに付属するユーティリティーを使って、クロックアップができるようになっているため、少しでもビデオチップの温度が下がるように、大きめのヒートシンクが採用されているのはうれしい。

製品には、TV-OUT端子が付属するものと付属しないものの二つが出荷されているが、2000年5月下旬現在、価格はどちらも同程度であるため、TV-OUT端子が付属した製品の方が付加価値が高い。ちなみに、今回評価に使用したカードには、TV-OUT端子が付属していない



ドライバに付属するオーバークロック設定ツール「スピードランナー」を使えば、コアクロックは400MHz、メモリークロックは450MHzまで引き上げられるようになっている。ただし、これではクロックが高過ぎて、正常に動作させるのは難しいだろう

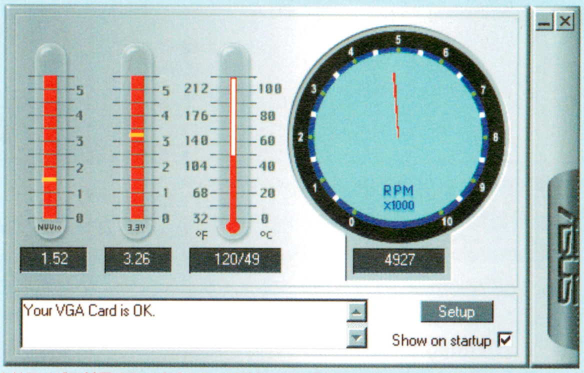
製品名	WinFast GeForce2 GTS
ビデオメモリー	DDR SGRAM 32MB
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0／2000
バスタイプ	AGP 2×、4×
添付ソフト	WinFast DVD、3Deepなど
価格	オープンプライス(実売価格3万3,700円)
問い合わせ先	バーテックスリンク TEL 03-5259-5129
URL	http://www.vertexlink.co.jp/

AGP-V7700 GeForce2 GTS PURE

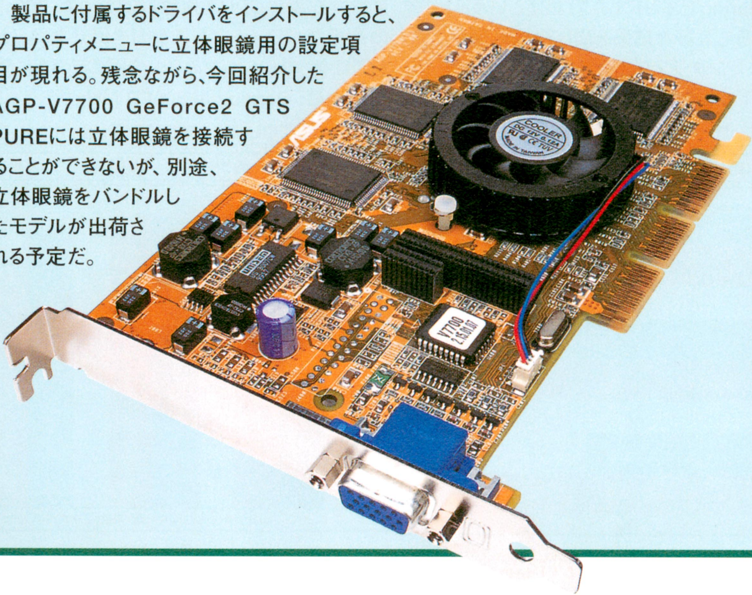
ASUSTek Computer社

GeForce2 GTS搭載カードにゲームをバンドルしているメーカーは、ASUSTek Computer社(以下、ASUS)とエルザジャパンの2社だけだが、ASUSの製品には「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」と「ROLLCAGE」の二つ(どちらも英語版のフルバージョン)が付属する。秋葉原での店頭価格を比較すると、他社の製品との価格差はわずかであるため、この二つのゲームタイトルに魅力を感じるのであれば、ASUSの製品を指名買いするのがいいだろう。

製品に付属するドライバをインストールすると、プロパティメニューに立体眼鏡用の設定項目が現れる。残念ながら、今回紹介したAGP-V7700 GeForce2 GTS PUREには立体眼鏡を接続することができないが、別途、立体眼鏡をバンドルしたモデルが出荷される予定だ。



ドライバに付属する、ビデオカード監視ソフト「SmartDoctor」を使用すれば、ファンの回転数やAGPの動作電圧などをチェックして、オーバークロックによる暴走を察知できる

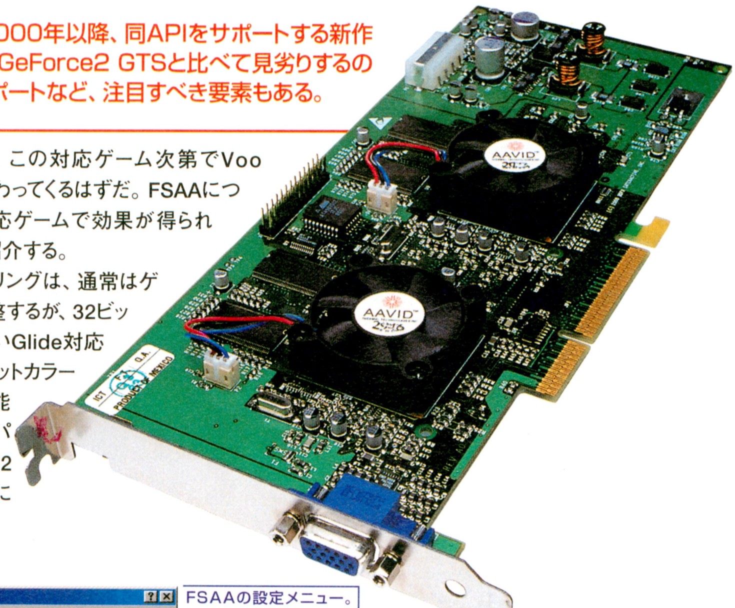


製品名	AGP-V7700 GeForce2 GTS PURE
ビデオメモリー	DDR SGRAM 32MB
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL
対応OS	Windows 98／NT 4.0／2000
バスタイプ	AGP 2×、4×
添付ソフト	DRAKAN：ORDER OF THE FLAME(フルバージョン) ROLLCAGE(フルバージョン) ASUS DVD 2000 software player
価格	オープンプライス(実売価格約4万円)
問い合わせ先	ユニティ　TEL 03-5812-6136
URL	http://www.unitycorp.co.jp/

高解像度での高いパフォーマンスを実現した

Voodoo5 5500 AGP

Voodooシリーズの魅力はGlide対応ゲームの高速な動作だが、残念ながら2000年以降、同APIをサポートする新作ゲームはほとんど見られない。Hardware T&Lをサポートしていないことで、GeForce2 GTSと比べて見劣りするのも事実だが、SLIによる高いレンダリング性能、32ビットカラーやDXTCのサポートなど、注目すべき要素もある。



VSA-100の潜在能力はT-Buffer対応ゲームによって引き出される

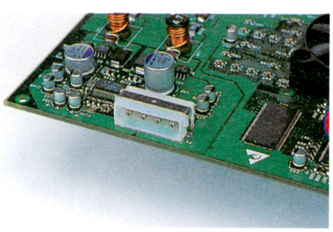
Voodoo3 3500TV AGPがアメリカで発売されたのが1999年7月末(日本では10月発売)だったので、今回のVoodoo5 5500 AGP(以下、Voodoo5)の発売まで10ヵ月以上が経過したことになる。半年ごとに新チップを発表しているnVIDIA社に比べると製品開発のペースは遅いが、スリー・ディ・エフ・エックスにはSLIという独自技術があり、7月以降には四つのVSA-100と128MBのSDRAMを搭載したVoodoo5 6000 AGPの出荷を控えている。ATIテクノロジーズも二つのビデオチップを搭載したRAGE FURY MAXXを販売しているが、動作の安定度で評価すればVoodooシリーズの方が格段に上だ。

Voodoo5シリーズが搭載しているVSA-100は、従来までのVoodoo3と比べて、32ビットカラーレンダリング、AGP 4×モード、DXTCなどを新たにサポートしている。そのほか、T-Buffer、Full Scene Anti-Alias(以下、FSAA)、FXT1(同社独自のテクスチャー圧縮機能)などの新機能もあるが、T-BufferとFXT1については、対応ゲームがリリースされるまで効果が確認できない。2000年6月時点で、対応ゲームについて具体的な情報は公表されていないが、この対応ゲーム次第でVoodoo5の評価が大きく変わってくるはずだ。FSAAについては、すべての3D対応ゲームで効果が得られるが、詳しくはp.085で紹介する。

32ビットカラーレンダリングは、通常はゲームのビデオ設定で調整するが、32ビットカラーに対応していないGlide対応ゲームで、強制的に32ビットカラーで動作させることも可能だ。具体的には、プロパティメニューで"Force 32bpp Rendering"をオンにすればいい。



FSAAの設定メニュー。Direct3DとOpenGL/Glideで別々に設定するようになっており、2 Sampleと4 Sampleの2段階でクオリティーが調整できる



Voodoo5 5500 AGPはカノープスのSPECTRA 8400と同様に、パソコンの電源ユニットから直接電力を供給するシステムを採用し、消費電力量の約50%をここから取っている

製品名	Voodoo5 5500 AGP
ビデオメモリー	SDRAM 64MB
最大解像度	2048×1536ドット
対応API	Direct3D、OpenGL、Glide
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0/2000
バスタイプ	AGP 2×、4×
添付ソフト	WinDVD
価格	3万9,800円(店頭予想価格3万4,800円)
問い合わせ先	日商エレクトロニクス TEL.03-3544-8231
URL	http://www.tradepia.or.jp/negr/3dfx/

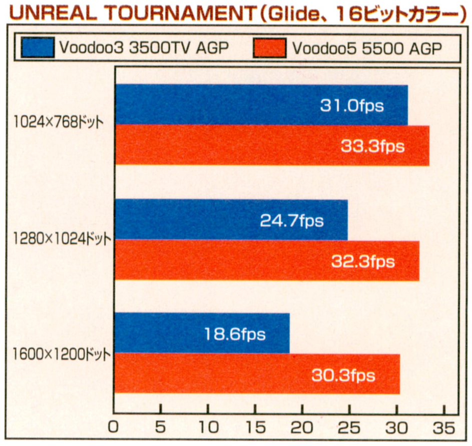
1600×1200ドットの設定でVoodoo3より63%も高速

Voodoo5 5500 AGPのパフォーマンスをテストするために、「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)を使ってTimedemoを計測してみた。比較に使ったのは、Voodoo3 3500TV AGPだ。

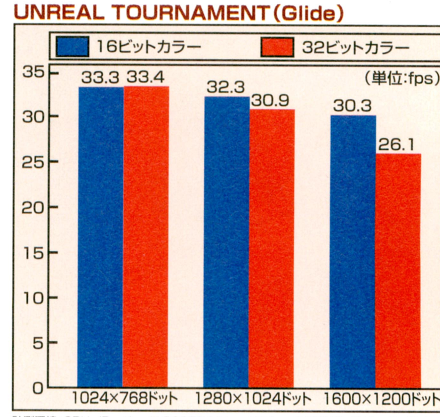
UTは、前作「UNREAL」と同様にGlideに最適化されたゲームで、快適にゲームを楽しむためにはDirect3DやOpenGLではなく、Glideでプレイするのが望ましい。ベンチマークテストの結果を見ると、1024×768ドットではVoodoo3 3500TV AGPと大きな差はないが、解像度を1600×1200ドットに引き上げると、63%もの差をつけて勝っている。また、Voodoo5 5500 AGPの計測値だけを見ると、1024 ×768ドットと1600×1200ドットの計測値の差がわずか3fpsしかないというのも注目される。解像度を引き上げても、ほとんどパフォーマンスが低下していないということで、あらためてSLIのパワーが実感できた。

もう一つ、16ビットカラーと32ビットカラーの比較も行ってみた。UTはもともと、Glideで32ビットカラーをサポートしていなかったため、Force 32bpp Renderingをオンにした計測値ということになるが、こちらも良好な結果を出している。通例、32ビットカラーレンダリングを行うと、パフォーマンスが著しく低下するが、この結果を見る限り、ゲームをプレイするのに支障はないようだ。ただし、Hardware T&Lをサポートしていないため、ある程度性能が高いCPUを用意しなければ、30fps程度の良好なパフォーマンスが引き出せないことを忘れてはならない。ちなみに、今回のテストに使用したCPUは、PentiumIII 800EB MHzだ。

UNREAL TOURNAMENT(Glide、16ビットカラー)



UNREAL TOURNAMENT(Glide)

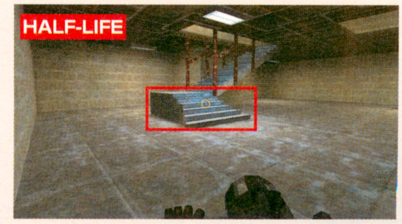


計測環境:CPU/PentiumIII 800EB MHz、メモリー/128MB、マザーボード/ASUSTek P3V4X(Apollo Pro133A)、OS/Windows 98 SE+DirectX 7.0a

GeForce2 GTSとVoodoo5がサポートする

Full Scene Anti-Aliasの効果

GeForce2 GTSとVoodoo5(VSA-100)はどちらも、Full Scene Anti-Aliasをハードウェアで処理する機能を持っているが、同機能を使うことでどのようなメリットがあるのだろうか。2000年になってから、2048×1536ドットをサポートするゲームが増えているため、画面中のジャギーは気にする必要がないが、低解像度しかサポートしていない古いタイトルにおいては、便利な機能になりそうだ。

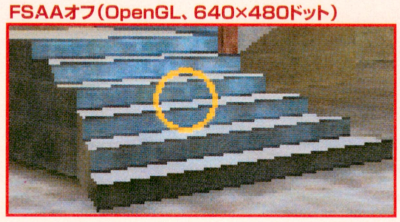


グラフィックのジャギーを少なくする Full Scene Anti-Alias

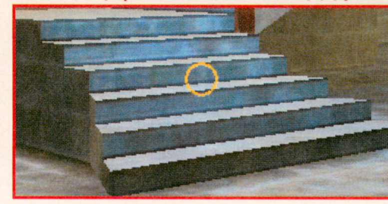
パソコンのディスプレイは、画像をマス目状に並べたピクセルで表示するため、斜線や曲線の縁がギザギザに表示されたり、階段状に見えたりする。このことをAlias(虚像)と呼んでおり、グラデーション(ぼかし)を使ってこのキザギザを目立たなくするための手法がAnti-Aliasである。2000年以降に発売されたゲームは、1600×1200ドット以上の高解像度をサポートしていることが多いため、性能の高いビデオカードを使ってなるべく解像度を高くすれば、ジャギーは気にならない。しかし、1024×768ドット以下の解像度しかサポートしていないゲームにおいてはそうもいかない。

ここに掲載した四つの画像は、「HALF-LIFE」に登場する階段を撮影したものだが、Full Scene Anti-Alias(以下、FSAA)の効果がはっきり表れている。APIをOpenGLにして、HALF-LIFEがサポートしている最大解像度(1280×960)に設定すれば、ある程度はジャギーが少なくなるが、FSAAを使った方がよりきれいに見える。また、Voodoo5とGeForce2 GTSのFSAAの画像を比較すると、わずかながらVoodoo5の方がきれいに描画できている印象を持つ。

FSAAオフ(OpenGL、640×480ドット)



FSAAオフ(OpenGL、1280×960ドット)



Voodoo5 5500 AGP
FSAAオン(OpenGL、1024×768ドット、4 sample)



3D Blaster GeForce2 GTS
FSAAオン(Direct3D、1024×768ドット、Level7)

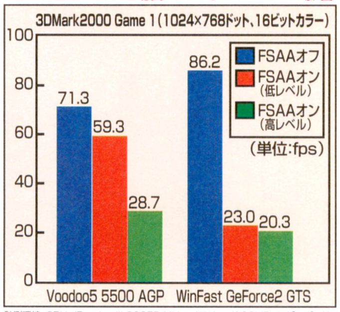


FSAAをオンにすると フレームレートが激減する

FSAAは、Direct3DまたはOpenGLに対応したゲームであれば、ほぼすべてのゲームで効果が得られると思われるが、Voodoo5とGeForce2 GTSでは、仕様がやや異なる。Voodoo5は、APIに関係なくFSAAの効果を2 Sampleと4 Sampleの2段階で調節できる。グラフィックは4 Sampleの方がきれいになるが、処理が重くなり、フレームレートが低下する。GeForce2 GTSの場合、OpenGLはFSAAのレベル調整はできないが、Direct3Dについては7～9段階で調節できる。ただし、HALF-LIFEで試した限り、OpenGLではFSAAの効果が得られなかった。

また、両者の最大の違いとして、FSAAがフレームレートへ与える影響の大小が挙げられる。ここに掲載したグラフは、FSAAをオンにした場合とオフにした場合のフレームレートの変化をテストしたものだが、FSAAを使わない場合、GeForce2 GTS搭載カードの方が17%も高いフレームレートを出している。ところが、FSAAを低レベルでオンにした場合は、3倍近い差をつけてVoodoo5が勝っている。FSAAのレベルを上げると両者に差はなくなるが、1024×768ドットでFSAAをオンにした場合、GeForce2 GTSではゲームをプレイするのが非常に困難だ。3DMark2000では20fps以上出ているが、HALF-LIFEで試した限り、描画が重過ぎてプレイは不可能と考えられる。ただし、解像度を800×600ドット以下に下げれば、フレームレートはかなり回復する。

FSAAをオンにした場合のパフォーマンスへの影響



計測環境:CPU/PentiumIII 800EB MHz、メモリー/128MB、マザーボード/AOpen AX64(Apollo Pro133A)、OS/Windows 98 SE+DirectX 7.0a

FSAAが威力を発揮するのは レーシングゲーム

今回、FSAAのテストに使ったVoodoo5とGeForce2 GTS搭載カードは、どちらもFSAAをオンにするとフレームレートが極端に低下する。特にGeForce2 GTSは解像度を800×600ドット以下に下げないと、実用に耐えないというレベルだ。

そこで、FSAAをオンにしていろいろなゲームを試してみたところ、戦闘機が飛行機雲のような軌跡を残す「HOME WORLD」でジャギーがかなり少なくなり、画面全体が見やすくなった。また、道路を描画するラインの美しさが気になる、レーシングでもFSAAが活躍しそうだ。試しに「SUPER BIKE 2000」をプレイしてみたところ、FSAAをオンにすることで、コースわきにある白線や建物のラインに効果が表れた。また、自分が操作するライダーのグラフィックも格段に美しくなっている。

ただし、レーシングはスピード感が重要であるため、フレームレートの低下が気になるようであれば、むしろグラフィックの美しさを犠牲にしてでも、スピード重視の設定にする方がいいかもしれない。そのあたりは、プレイヤーの好みでFSAAのレベルを調整すればいい。



FSAAオン



FSAAオフ



FSAAオン



FSAAオフ



2000年夏のビデオカードは高解像度に強い
ベンチマークテスト速報

今回紹介した6枚のビデオカードを使って、ベンチマークテストを行った。ただし、3D Blaster GeForce2 GTS 32MB AGPとWinFast GeForce2 GTS以外の製品については、サンプルカードを使用しており、ドライバについてもベータ版を使用しているため、ここに掲載した数値は製品版の性能とは異なるものと考えてほしい。ただし、GeForce2 GTS搭載カードやVoodoo5 5500 AGPが、どの程度のパフォーマンスを出すのかを確認する材料にはなるだろう。

ベンチマークテストの計測環境の説明

ベンチマーク結果を紹介する前に、テスト環境について説明しておく。マシンは、Apollo Pro133Aを搭載したマザーボード(ASUSTek Computer社のP3V4X)にPentiumIII 800EB MHzとPC133対応SDRAMを組み合わせてテストしたが、すべての製品の計測が終わる前に、マザーボードとメモリーが故障するというトラブルがあった。従って、最後にテストすることになったAGP-V7700 GeForce2 GTS PUREとWinFast GeForce2 GTSの二つについては、代替機(AOpenのAX64とPC100対応SDRAM)を使って計測した。マザーボードとメモリーを変更したことで、パフォーマンスに影響を与えることが考えられるため、P3V4Xで計測済みの製品を使ってAX64上で再テストしてみたところ、約8%ほどのパフォーマンスの低下が確認できた。従って、AGP-V7700 GeForce2 GTS PUREとWinFast GeForce2 GTSの計測値については、ここに計測した結果より高いパフォーマンスが引き出せる可能性がある。

ドライバについては、メーカー各社が用意したベータ版または製品版に同梱されていたものを使用したが、WinFast GeForce2 GTSについては製品版ドライバ(Ver.4.12.01.0384)を使うと、「QUAKE III ARENA」(以下、QUAKE III)で他社の製品よりフレームレートが20fps以上低く、「3DMark2000」では計測中に画面が乱れるという不具合があった。恐らく、製品出荷のタイミングが他社の製品より早かったため、ドライバのバージョンが古いことが原因だと思われる。同製品については、参考までにnVIDIA社の最新リファレンスドライバ(Detonator Ver.5.22)で計測した結果を掲載している。

テストに使用したドライバ

SPECTRA 8400　Release 5-00 Beta
GLADIAC 32MB　Ver.4.11.06
3D Blaster GeForce2 GTS　GB0010 Beta
AGP-V7700 GeForce2 GTS PURE　Ver.5.16 Beta2
WinFast GeForce2 GTS　Detonator Ver.5.22
Voodoo5 5500 AGP　apac-r1(ベータ版)

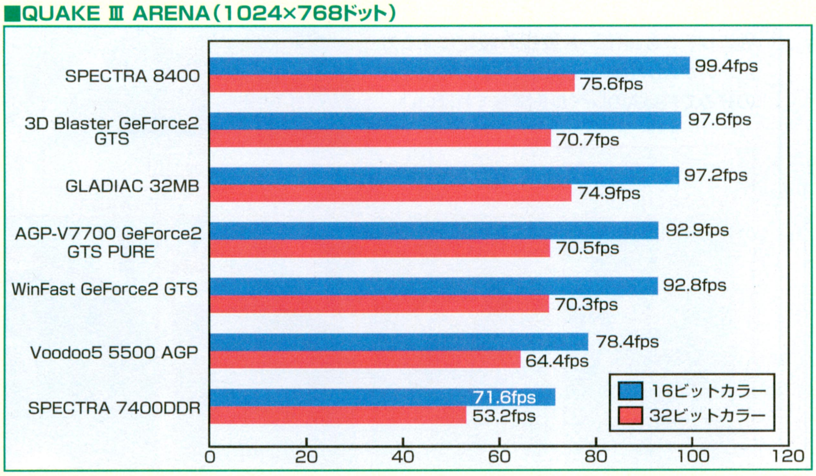
QUAKE III ARENA　全製品でGeForce 256を大きく上回る結果に

比較用にGeForce 256(SPECTRA 7400DDR)の計測値も掲載したが、いずれの製品もこれを大きく上回る結果を残した。特に、最高値をマークしたSPECTRA 8400は、16ビットカラーと32ビットカラーの両方で約40%も高いフレームレートを出した。Voodoo5 5500 AGPについては、Hardware T&Lをサポートしていないため,GeForce2 GTSの結果に比べるとやや劣るが、GeForce 256との比較では9～20%も高い結果を出している。かつてスリー・ディ・エフ・エックスは、OpenGLのフルサポートが遅れた時期があったが、Voodoo5 5500 AGP用に用意されたドライバをテストした限り、良好なパフォーマンスを出している。

次に、解像度を1600×1200ドットに引き上げてテストしてみたが、GeForce2 GTSはここでも高いフレームレートを記録した。テストにはSPECTRA 8400を使ったが、SPECTRA 7400DDRの結果と比べると、16ビットカラーで約70%、そして32ビットカラーではなんと約210%も上回るフレームレートを出した。多くのゲーマーが、1600×1200ドットでゲームをプレイする機会は少ないと思うが、これだけの高解像度になると19インチまたは21インチディスプレイが必要になる。GeForce2 GTSの速さを実感するためには、大きなディスプレイを用意して、高解像度でゲームをプレイしてみるのがいいだろう。

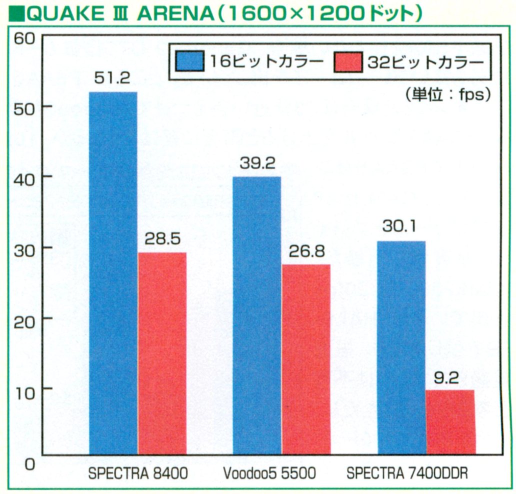
Voodoo5 5500 AGPも、SPECTRA 8400と同様に1600×1200ドットで良好な結果を残しているが,実際にゲームをプレイしてみると,両者には明らかにパフォーマンスの違いがあることが実感できる。SPECTRA 8400は、16ビットカラーでは快適に、32ビットカラーでもそこそこストレスなくプレイできたが、Voodoo5 5500 AGPは16ビットカラーではなんとかプレイできたが、32ビットではラグが激しく、まともにプレイできなかった。32ビットカラーの計測値は、SPECTRA 8400と2fps程度の差しかないVoodoo5 5500 AGPだが、実際のゲームプレイにおいては、Hardware T&Lの有無が大きく影響するようだ。

■QUAKE III ARENA(1024×768ドット)



計測環境:CPU／PentiumIII 800EB MHz、メモリー／128MB、マザーボード／ASUSTek P3V4X(Apollo Pro133A)、OS／Windows 98 SE+DirectX 7.0a

■QUAKE III ARENA(1600×1200ドット)

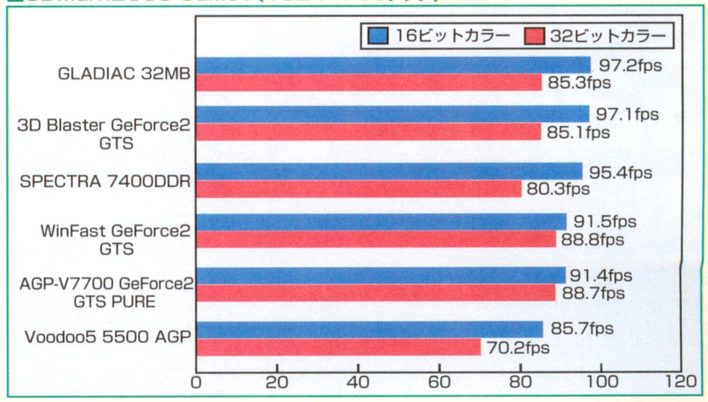


3DMark2000　ビデオカードのレンダリング性能を比較

GeForce2 GTSのPixelフィルレートは800Mpixel／秒、Voodoo5 5500 AGPは667Mpixel／秒となっているが、両者のレンダリング性能にはどれだけの差が表れるのか。Hardware T&Lに対応したQUAKE Ⅲの場合は、GeForce2 GTSが17～27%も高いフレームレートを出していたが、発売済みのゲームの中にHardware T&Lに対応していないものも多いため、Hardware T&L未対応のゲームで両者にどの程度のパフォーマンスの差があるのかをテストしてみた。テストに使用したのは3DMark2000だが、動作設定でHardware T&Lを無効にして計測を行った。

最高値を記録したGLADIAC 32MBの結果を見ると、16ビットカラーの場合はVoodoo5 5500 AGPと比べて約13%、32ビットカラーの場合は約22%ほど高い結果を出している。QUAKE Ⅲと比べると両者の差は縮まっているが、それでもGeForce2 GTSの方が確実に高いフレームレートを出す。前述したように、Pixelフルレートの差が約20%であるため、3DMark2000でも同程度のパフォーマンスの差が見られた。

■3DMark2000 Game1(1024×768ドット)



※SPECTRA 8400は計測できなかった

ビデオカードの性能の向上によって、CPUの高い動作周波数は威力を発揮するのか

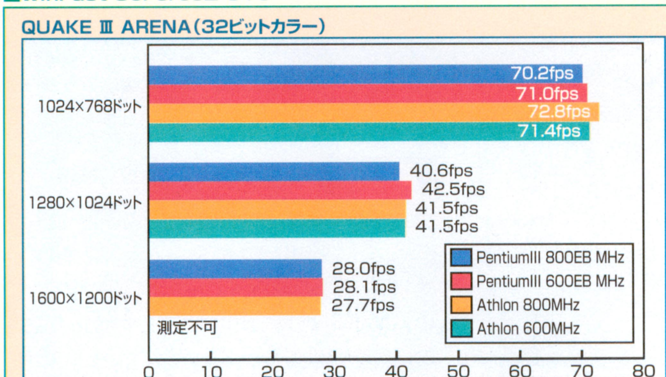
弊誌の連載記事OVER THE 100fpsで過去に、800MHz以上のCPUを使ってベンチマークテストを行ったところ、ビデオカード(GeForce 256)のレンダリング性能の低さがボトルネックとなり、CPUの高い動作周波数を生かせないことがあった。特に、ゲームを1024×768ドット以上の解像度に設定すると、CPUの動作周波数をどれだけ上げてもパフォーマンスがじゅうぶんに上がらなくなるという傾向が見られた。そこで、GeForce2 GTSとVoodoo5 5500 AGPを使って、CPUの動作周波数の向上によるフレームレートの変化を調べてみた。テストに使ったCPUは、PentiumIII 800EB MHz／同600EB MHz、Athlon 800MHz／同600MHzの四つである。

テスト結果を見ると、GeForce2 GTSの場合、32ビットカラーの設定ではCPUの性能差がまったく反映されず、16ビットカラーにした場合のみ、1024×768ドットで計測値に差が出た。一方、Voodoo5 5500 AGPの場合は、解像度を1280×1024ドット以上(32ビットカラー)にした場合に、CPUの性能差がゲームのフレームレートに表れなくなっている。一般常識的に考えると、パソコンに搭載するCPUの動作周波数を上げれば上げるほど、ゲームはより快適にプレイできそうなものだが、色数を32ビットカラーにしたり、解像度を1280×1024ドット以上に設定すると、ボトルネックが発生して、CPUパワーを有効に活用できなくなってしまう。ただし、Voodoo5 5500 AGPについては、Hardware T&Lをサポートしていないため、CPUの動作周波数による影響が出やすいといえる。また、今回はメモリー容量を128MBにしてテストを行ったが、これを256MBまで引き上げ、さらなるパフォーマンスチューニングを行えば、計測値に変化が見られる可能性がある。

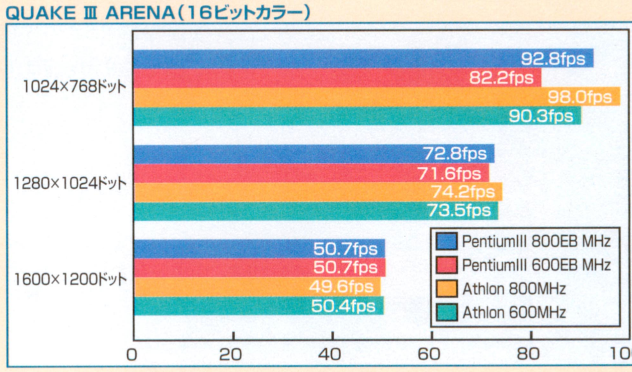
もう一つ、注目したいポイントがビデオカードのドライバとCPUの相性だ。nVIDIA社とAMDの両社は、「GeForce2 GTSは、ハードウェアとドライバの両方でAthlon搭載システムに最適化してある」と発表しており、それがパフォーマンスにどのような影響を与えるのかが気になる。1024×768ドット(16ビットカラー)の計測値を見るとAthlon有利の結果が出ており、800MHzの場合で6%、600MHzの場合で10%ほど、Athlonが上回っている。2000年6月号のOVER THE 100fpsで紹介したように、PentiumIII(Coppermine)とAthlon(K75)を比較した場合、同じ動作周波数であれば2次キャッシュの性能の差によって、PentiumIIIの方が高いパフォーマンスを出す。ところが、GeForce2 GTSについては、そのCPUの性能差を補うほど、Athlonに最適化されているようだ。

■WinFast GeForce2 GTS

QUAKE Ⅲ ARENA(32ビットカラー)

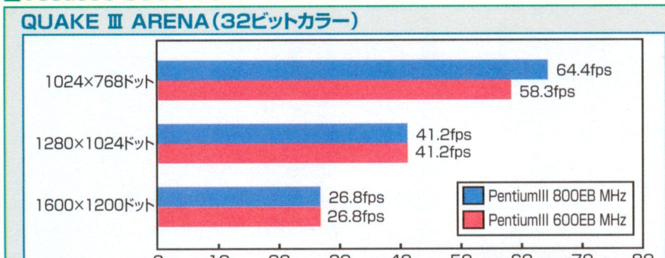


QUAKE Ⅲ ARENA(16ビットカラー)

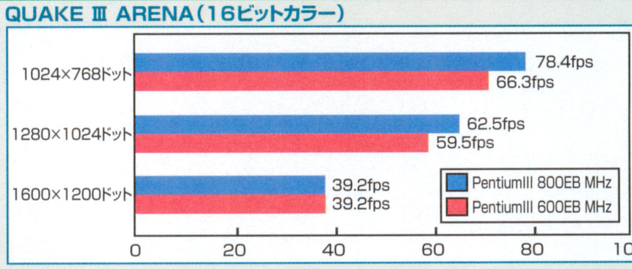


■Voodoo5 5500 AGP

QUAKE Ⅲ ARENA(32ビットカラー)



QUAKE Ⅲ ARENA(16ビットカラー)



計測環境(PentiumIII):メモリー／128MB、マザーボード／AOpen AX64(Apollo Pro133A)、OS／Windows 98 SE+DirectX 7.0a
計測環境(Athlon):メモリー／128MB、マザーボード／Soltek SL-77KV(Apollo KX133)、OS／Windows 98 SE+DirectX 7.0a

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

allegiance

Allegianceに登場する24種類のユニットデータを公開

MSN Gaming Zoneでは、「Allegiance」のプレイヤーの得点ランキングが発表されており、かなりの盛り上がりを見せている。今回は、Allegianceのアタッカー向けの情報として、搭乗できるユニットについて詳しく解説する。細かいデータも掲載するので、搭乗機を選択する際の参考にしてほしい。

文／中島 渉

ユニット選択時はわずかな能力差に着目せよ

「Allegiance」で使用できる24種類のユニットは、偵察、攻撃、爆撃など、利用目的によって大別される。複数の利用目的があることを考えると、24というユニット数はそれほど多くはない。むしろ“ユニット数が少ないのでは？”と思えるほどだ。ただし、最低限必要なユニットは用意されているので、それ以上にバリエーションを増やしたいのであれば、テクノロジーで武器やシールドをアップグレードして補うといい。

また、三つの勢力には、ユニットの能力に細かい違いがある。テクノロジーをアップグレードしていくと、さらにその差は顕著になっていき、数値的にあまり違いがないように見えても、実際のゲーム中ではその差が歴然となる。例えば、GigaCorpのユニットは最高スピードがほかの2勢力よりも高く設定されている。ゲーム中では、GigaCorpのユニットを追跡することは難しく、簡単に逃げられてしまう場面は多いのだ。

今回は、各勢力ごとにユニットの基本データを示した（右の表参照）。ユニットの速度や耐久度を上げるテクノロジーは、このデータが基となって数値が増減するという仕組みである。なお、ユニットは、攻撃力と防御力によって、Light／Medium／Heavyという三つのクラスに分類されている。



画面左下にある“CLOAK ENGAGED”のアイコンが表示されている間は、ステルス効果が持続している。しかし、敵ユニットに近づき過ぎると、画面右下に目玉のアイコンが表示され、ステルスの効果がないことが分かる

搭乗するユニットを任務に応じて使い分けろ

Allegianceで搭乗するユニットは、使用目的によって五つのタイプに分けられる。ここでは、各ユニットタイプの特徴について解説するので、ユニットデータと照らし合わせながら読み進めてほしい。ゲーム中に行うべき任務がより明確に理解できるはずだ。

偵察機

ScoutとPatrollerが、偵察という任務に適している。最高スピードとスキャン範囲（敵を探知できる領域）が広く、序盤の偵察だけでなく、中盤以降でも相手の動向を探るために使用されることが多い。武器スロットは五つ用意されており、ほかのタイプのユニットと同程度の装備が可能となっている。Probe（監視衛星）をすべてのスロットに搭載し、マップ上に設置してくるというのが、このユニットの基本的な使い方だ。また、二つ程度の機雷を搭載すれば、敵アタッカーに襲われた場合でも撃破できる。

戦闘機

アタッカーは、主にFighterとInterceptorという二つのユニットを使用していくことになる。これらのユニットは、攻撃力、防御力共にバランスが取れていて、さまざまな目的に応じて使用できるのが特徴だ。武器やシールドのスロットも多く用意されているので、強力な武器を搭載することも可能である。Bomberの護衛任務を行う場合でも、じゅうぶんに能力を発揮できる。

ステルス機

敵のスキャン対象から逃れることができる“Cloak”という能力を持つユニット。Stealth FighterやStealth Bomberなどがそれに当てはまる。偵察にも使われることが多いが、シールドが装備できないので、撃たれ弱いという側面を併せ持つ。武器スロットは戦闘機と同じように使用できるので、強力な武器やミサイルを搭載して、単独で行動できるのが魅力だと言える。

GROUND

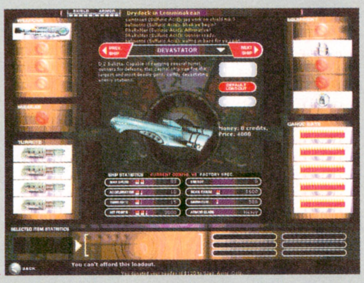
Events | Shop | Downloads | Profiles | Services | Help

爆撃機

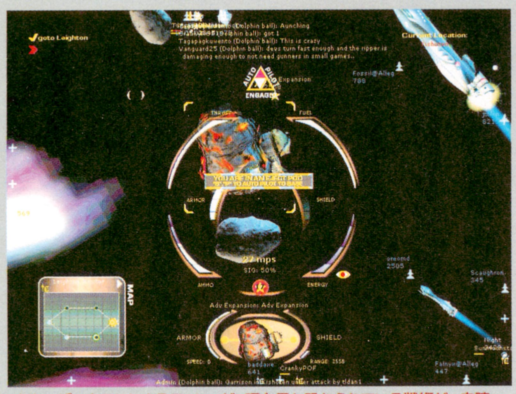
Starbaseなどの施設を破壊するときに使用されるユニットで、Bomber、Heavy Bomberがこれに当てはまる。特殊なミサイルを装備することができるというのが特徴だ。また、2門の砲塔があり、プレイヤーは2人まで砲塔のGunner(砲手)として同時に乗りこむこともできる。加速と旋回性能が低いので、Gunnerが搭乗していないBomberはすぐに破壊されてしまう。Bomberに乗り込むときには、チャットでGunnerを募集した方がいいだろう。

クルーザー

DevastatorやDestroyerといった非常に巨大なユニットがクルーザーに該当する。3、4門の砲塔を持ち、強力な武器を搭載することができる。防御力もかなり優れており、数機の戦闘機では歯が立たないことが多い。強力な武器を搭載して施設を破壊することもできるので、ゲームの勝敗を決定付けるユニットだと言える。ただし、コストが高いので、操縦を任されたプレイヤーは戦況や航路などをしっかりとリサーチして、目的を達成していかなければならないだろう。



Devastatorを選択した画面。クルーザークラスの船を使用するためには、コマンダーの了承を得なくてはならない。コマンダーからOKが出ると、プレイヤーにそのユニットを購入する資金が与えられ、搭乗できるようになる



クルーザークラスによるラッシュが、現在最も恐れられている戦術だ。自陣へ瞬時にテレポートするテクノロジーを使いながら、チームのほとんどのプレイヤーが参加して波状攻撃を行う。非常にコストがかかる戦術だが、その効果は大きい

GigaCorpのユニットデータ

クラス	名称	Max Speed	Accelerate	Turn Rate	Hit Point	Scan Range
Light Class	Scout	176	22	50	170	2400
	adv Scout	200	22	50	190	3000
	Patroller	132	17	60	255	800
	Fighter	100	15	60	275	450
	enh Fighter	110	17	60	298	450
	adv Fighter	132	23	60	383	500
	Luxury Fighter	132	18	60	383	500
	Stealth Fighter	154	24	30	128	1600
	adv Steath Fighter	184	24	30	170	2000
	Luxury Stealth Fighter	184	24	30	170	2000
	Stealth Bomber	90	10	30	128	2000
Medium Class	Interceptor	88	12	60	595	400
	Heavy Interceptor	99	12	60	638	500
	Luxury Interceptor	99	10	60	638	500
	Bomber	66	13	20	748	1600
	Heavy Bomber	83	13	25	1122	2000
	Gunship	88	17	30	748	1600
	Troop Transporter	83	15	35	638	1200
	Heavy Troop Transporter	83	11	35	829	1200
Heavy Class	Devastator	83	8	15	2550	1600
	Destroyer	83	8	15	2550	1600
	Light Cruiser	83	8	10	2550	2400

注:Luxuryのシリーズは、通常よりも多く武装できるユニット。Max Speed=最高スピード、Acceletate=加速度、Turn Rate=旋回性能、Hit Point=ヒットポイント、Scan Range=探知可能な範囲を示す

Iron Coalitionのユニットデータ

クラス	名称	Max Speed	Accelerate	Turn Rate	Hit Point	Scan Range
Light Class	Scout	159	25	55	179	2400
	adv Scout	180	25	55	200	3000
	Patroller	119	19	66	268	800
	Fighter	90	17	66	289	450
	enh Fighter	99	19	66	313	450
	adv Fighter	119	26	66	403	500
	Stealth Fighter	139	27	33	135	1600
	adv Steath Fighter	166	27	33	179	2000
	Stealth Bomber	81	11	33	135	2000
Medium Class	Interceptor	80	14	66	625	400
	Heavy Interceptor	90	14	66	670	500
	Bomber	60	15	22	786	1600
	Heavy Bomber	75	15	28	1179	2000
	Gunship	80	19	33	786	1600
	Troop Transporter	75	17	39	670	1200
	Heavy Troop Transporter	75	13	39	871	1200
Heavy Class	Devastator	75	9	17	2678	1600
	Destroyer	75	9	17	2678	1600
	Missle Frigate	75	9	11	2678	2400
	Cruiser	81	10	11	6300	3600

Biosのユニットデータ

クラス	名称	Max Speed	Accelerate	Turn Rate	Hit Point	Scan Range
Light Class	Scout	159	25	58	179	2640
	adv Scout	180	25	58	200	3300
	Patroller	119	19	69	268	880
	Fighter	90	17	69	289	495
	enh Fighter	99	19	69	313	495
	adv Fighter	119	26	69	403	550
	Stealth Fighter	139	27	35	135	1760
	adv Steath Fighter	166	27	35	179	2200
	Stealth Bomber	81	11	35	135	2200
Medium Class	Interceptor	80	14	69	625	440
	Heavy Interceptor	90	14	69	670	550
	Bomber	60	15	23	786	1760
	Heavy Bomber	75	15	29	1179	2200
	Gunship	80	19	35	786	1760
	Troop Transporter	75	17	41	670	1320
	Heavy Troop Transporter	75	13	41	871	1320
Heavy Class	Devastator	75	9	18	2678	1760
	Destroyer	75	9	18	2678	1760
	Missle Frigate	75	9	12	2678	2640
	Cruiser	81	10	12	6300	3960

対戦の流れに沿って解説する マルチプレイ戦術指南

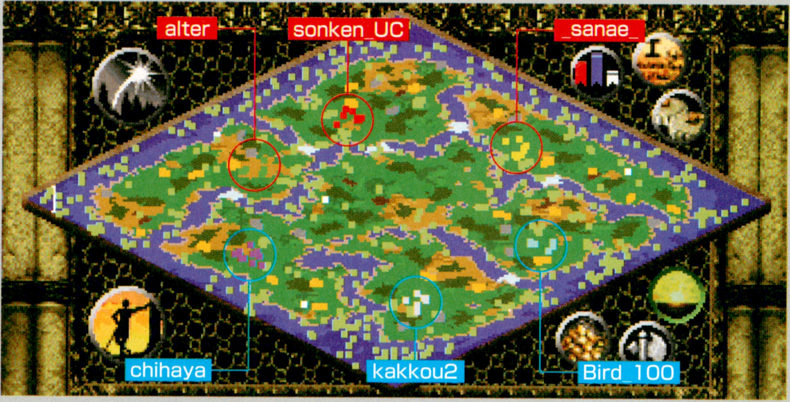
AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

前回に引き続き、「Age of Empires II：The Age of Kings」の読者参加企画として、応募者の方が対戦した様子を交えながら、マルチプレイで効果的な戦術を解説していく。また、E3に出展された拡張パックの最新情報も併せてお届けしよう。

大陸マップでマルチプレイ戦術の総合力を試す

先日、「Age of Empires II：The Age of Kings」（以下、AoK）の初心者同士で対戦してもらったので、その戦況を交えながら戦術やポイントの解説をしていく。参加していただいたのは、"alter""Bird_100""chihaya""kakkou2""_sanae_""sonken_UC"（敬称略）の6人。alter、_sanae_、sonken_UCチームと、Bird_100、chihaya、kakkou2チームに分かれて対戦を行った。

対戦に使用したマップは"大陸"で、人口の設定は"125"。現状ではアラビアマップに人気があり、あまり大陸マップは使用されていない。しかし、ウイークポイントがはっきりしやすいので、今回は大陸マップを選択した。

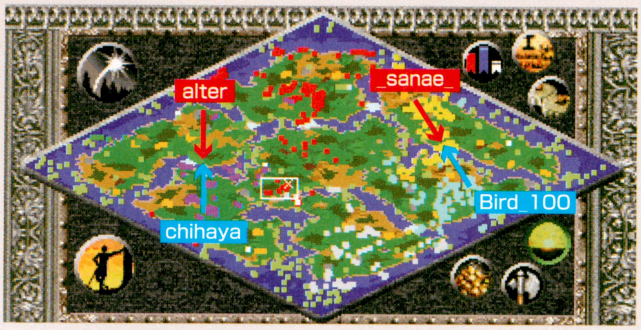


対戦に参加したプレイヤー

プレイヤー名	文明
alter	サラセン
sanae	バイキング
sonken_UC	ビザンティン
Bird_100	ケルト
chihaya	中国
kakkou2	フランク

ゲームスタート～開始後20分

序盤の防御戦術の重要性

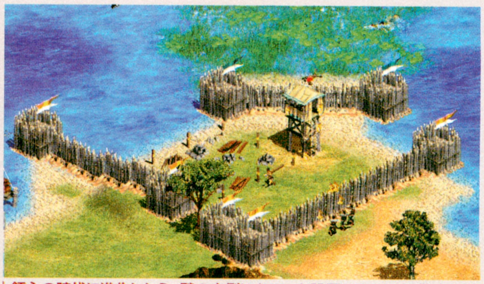


まず、マップ上で隣り合わせとなった_sanae_とBird_100、alterとchihayaがそれぞれぶつかり合う展開となった。（マップ参照）

序盤は進化スピードが重要である。敵が自分より進化スピードが速いと、先制攻撃を受ける可能性が非常に高い。そうなると、対応するだけの兵力を確保することができない。そこで、敵との最短経路は壁でふさぐのが定石だ。索敵を入念に行い、壁は必ず建設しておこう。

今回の対戦でも、敵と隣り合わせになったプレイヤーは壁を建設していた。しかし、その内側にタワーを設置したプレイヤーはいなかった。壁を建設しただけでは、少数の敵ユニットによって簡単に突破されてしまう。従って、壁にタワーを加えた防御が必要となるのだ。

海上部分では、漁船を守るためのガレー船を建造しているプレイヤーが少ないことが目立った。大陸マップでは、漁船による食料確保は序盤の重要なポイントである。食料確保のメインとなる漁船を無防備にしていたのでは、陸上で壁を建設しないのと同じだ。数隻のガレー船を建造しておくだけで、ある程度の防御ができる。敵の漁船を破壊するという目的ではなく、自分の漁船を守るためにガレー船が必要なのである。



領主の時代に進化したら、壁の内側にタワーを設置することで、拠点の防御力を上げることができる。また、資源に余裕がある場合、育成所を壁の代わりに利用するのも一つの方法だ



ガレー船で守られていない漁船は、簡単に沈められてしまう。また、漁場が大量にある場所を、チーム内で教え合うことも重要だ

今回の記事の作成にご協力いただいたalter氏、Bird_100氏、chihaya氏、kakkou2氏、_sanae_氏、sonken_UC氏に心から感謝いたします

開始後20～50分 生産と開発のバランスに注意

この時間帯で見られた大きな展開は、sonken_UCとBird_100がマップ中央部へと進出したことだ。全体的な戦況はあまり変わっていないが、_sanae_はBird_100に押され、alterはchihayaの海軍に押されていた。マップ中央部に前線基地を確保したsonken_UCは、alterがいる方面へと展開し、alter&sonken_UC対chihayaで、2対1の状況が生まれた。無傷のsonken_UCはchihayaの領土を制圧し、chihayaはkakkou2の領土へと落ち延びていった。(マップ参照)

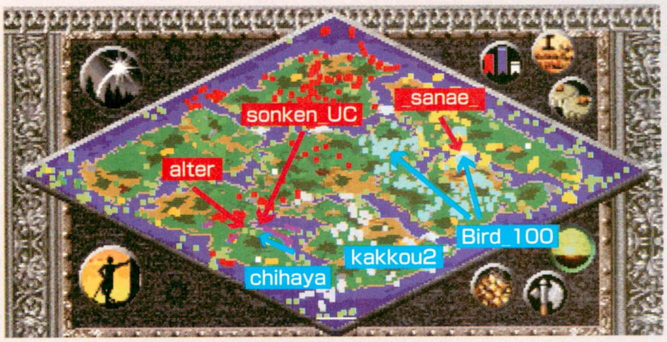
AoKでは、特定の施設(家、町の中心、城)を建てることで、人口の上限が上昇する。町の人だけでなく、戦闘ユニットも人口に含まれるので、その上限が低いと、じゅうぶんな兵力を確保できない。alterとchihayaは、序盤から大量に家を建て、もっと町の人を増やしていくのがいいだろう。

また、この時間帯では、戦闘ユニットを絶え間無く生産していかなければならない。戦闘ユニットの生産と同時に、テクノロジーの開発や、研究機関の建設も行うのが理想的だ。

ただし、戦闘ユニットの生産とテクノロジーの開発のうち、どちらか一方に偏ってしまうのだけは避けたい。アップグレードされていないユニットは弱く、タワーや城といった攻撃力を持つ施設が並ぶようになると、簡単に倒されてしまう。逆に、テクノロジーの開発に過度に重点を置くと、防御ユニットの数が足りなくなり、領土を守ることができなくなる。生産と開発をバランス良く行うのがポイントだ。



守備態勢にしておくと、船ユニットは陸上ユニットからの直接攻撃を受けることはない。細かい命令を順次出していくことが、ユニットを守ることにもつながる



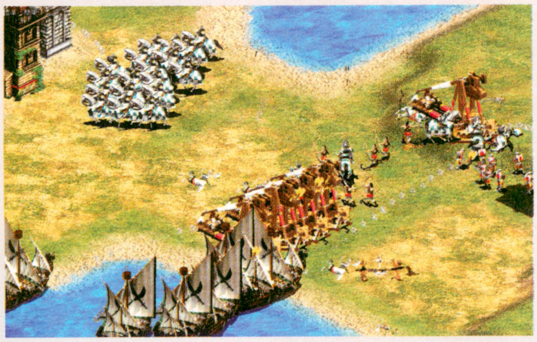
開始後50分～ゲーム終了 戦術のカギとなるユニットの組み合わせ

Bird_100は_sanae_の領土を制圧したが、_sanae_は早い段階からsonken_UCの領土へ移動していた。そして、マップ中央部に築かれていたsonken_UCの前線基地を破壊したkakkou2にBird_100が加わり、海軍主体のalter、sonken_UCを相手に大規模な戦闘が起こった。

さらに、着実に復活を遂げていた_sanae_がこの戦闘に加わり、最終的にはBird_100、kakkou2、chihayaチームが敗退を喫する結果となる。

ここでは、部隊の編成が重要なポイントとなった。AoKでは、あるユニットに対して天敵となるユニットが必ず存在する。1種類のユニットだけで攻め込むと、天敵ユニットによって簡単に撃退されてしまうのだ。このため、部隊を編成するときには、天敵ユニットの存在を考慮しなければならない。例えば、騎士の天敵となる槍兵を倒すために戦士や射手を部隊に入れたり、射手の天敵となる散兵を用意するなど、複数の種類のユニットで部隊を編成するといいだろう。

今回の対戦では、制海権を握ったチームが勝利した。大陸マップは周囲が海で囲まれているため、キャノンガレオン船による砲撃が有効になる。つまり、海を制することも非常に重要な要素になるのだ。陸と海を同時に攻略していくことが、大陸マップで勝つポイントである。



AoKに登場するユニットの中で強いと言われている騎士。しかし、騎士だけで攻め入っても簡単に壊滅してしまう。進軍スピードは落ちるものの、聖職者を部隊に同行させることで、ユニットの生存率は飛躍的に高まる



kakkou2はsonken_UCの前線基地を破壊するのに成功した。さまざまなユニットを使い分けたのが、大規模な前線基地を破壊できた一つの要因だろう

Age of Empires II:The Conquerors ついに明らかになった拡張パックの全容

「Age of Empires」の続編として世界中で絶大な人気を誇るAoK。その拡張パックとなる「Age of Empires II:The Conquerors」(以下、The Conquerors)が、E3の会場にて初公開された。The Conquerorsでは、フン、アステカ、マヤ、コリア、スペインの5文明が新たに登場し、それに合わせてConquistadorやJaguar Manなど、11種類のユニットも追加される。また、中国のロケット技術など、26種類のテクノロジーが追加され、既存の民族にも改良が加えられている。さらに、日本やテキサス、ユカタン半島などの新たなマップもたくさん用意されているのだ。

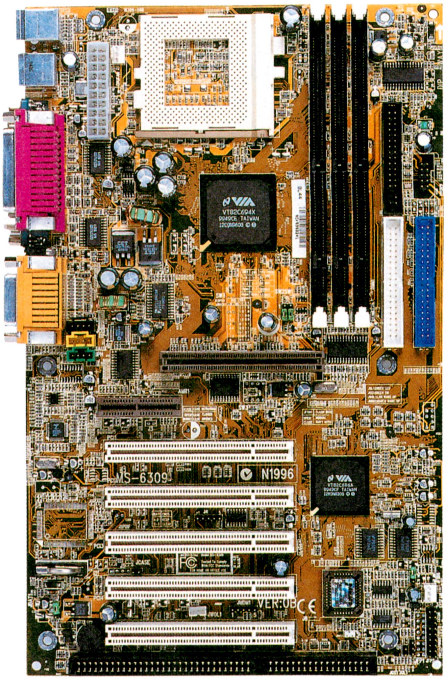
ゲームプレイにも変更が加わり、畑を自動的に作り直したり、船ユニットもフォーメーションが組めるようになる。建設を終わらせた町の人は、自動的に生産作業に切り替わるといった思考ルーチン面での向上も見られた。追加される四つのキャンペーンは、民族大移動や新大陸の発見など、史実に合わせたものとなっている。King of the HillやDefend the Wonderといったマルチプレイモードも新鮮で、人気の持続に貢献するだろう。The Conquerorsは、マイクロソフトから2000年9月に発売される予定だ。



キャンペーンモードには、アッティラ王やエル・シドも登場。中でも、モンテズマ率いるアステカ文明で見られる、タカやジャガーの面を付けた兵士たちがユニークである

Windows 98上でベースクロックの変更が自由に行えるマザーボード MS-6309

CPUをクロックアップして使用する場合、これまではマザーボードのBIOSメニューを使ってベースクロックを引き上げる方法が一般的だった。ところが、最近販売されているマザーボードには、Windows 98上でベースクロックの引き上げを可能にするユーティリティーが用意されている。このユーティリティーを使うと、どのようなメリットがあるのか。MSIコンピュータのSocket370対応マザーボードで試してみた。 文／角田一美

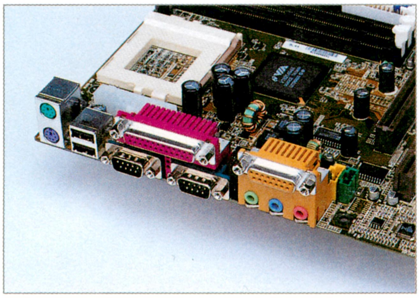


コストパフォーマンスが魅力のPentiumIII用マザーボード

MS-6309は、チップセットにApollo Pro133Aを採用した、比較的オーソドックスなスペックを持つSocket370専用マザーボードだ。サポートしているCPUは、FC-PGA版のPentiumIII(Coppermine)、PPGA版Celeronなどで、CyrixⅢは公式にはサポートされていない。実売価格は1万円台前半で、PentiumIII用マザーボードの中では抜群のコストパフォーマンスを誇る。

スロット構成は、AGP×1、AMR×1、PCI×5、ISA×1、DIMM×3で、メモリーはPC100／133対応SDRAMとVC-SDRAMをサポートしている。そのほかの機能としては、AGP 4×モード、Ultra ATA／66に対応しており、サウスブリッジ(VT82C686A)に統合された、AC'97対応のサウンド機能によって、Sound Blaster 16相当のサウンド出力が可能だ。

設定可能なベースクロック(以下、FSB)は、66.8、79、85、87.5、90、92.5、100、110、115、120、124、129、133、138MHzの14種類だが、2000年5月号で紹介した同社のAthlon用マザーボードK7 Proや、Apollo Pro133Aを採用したデュアルプロセッサー対応マザーボードMS-6321などと比べると、設定可能な数値がやや少ない。コア電圧は1.55～1.80Vまで、0.05V刻みで設定できる。Apollo Pro133Aの特徴である、FSBとメモリークロックの非同期設定も可能で、メモリークロックはFSBの設定と関係なく、66／100／133MHzに設定できる。FSBの設定については、BIOSメニューとジャンパースイッチの両方で設定できるが、ジャンパースイッチよりもBIOSメニューの設定の方が優先される。



サウスブリッジにAC'97対応のサウンド機能が内蔵されているため、マザーボードのI／Oコネクターの右端に、ゲームポートとオーディオ端子(ステレオミニジャック)が用意されている

Windows 98上でクロックアップを可能にするFuzzy Logic

FSBの設定変更は、BIOSメニューとジャンパースイッチの両者で行えるが、MS-6309にはもう一つ、Windows 98上でFSBを変更するための「Fuzzy Logic」というユーティリティー(Windows 98／2000に対応)が付属する(MSIコンピュータのホームページからダウンロード可能)。Windows上でFSBを変更するソフトウェアとしては、「SoftFSB」(ダウンロード先はhttp://www.h-oda.com/)が有名だが、Fuzzy LogicはMSIコンピュータ製マザーボードの専用ユーティリティーとして、用意されている。これを使えば、CPUのキャッシュ情報の参照やCPUがサポートしている機能の確認なども行える。

FSBの変更方法としては、“Auto”と“Manual”の2種類があり、Autoを選択すると、Fuzzy Logicが自動的にクロックアップの上限値をテストしてくれる。Fuzzy Logicを起動してAutoボタンを押すと、CPUやメモリーの動作テストを行いながら、FSBを自動的に引き上げていく。Fuzzy Logicは、システムがハングアップするまでFSBを上げるため、ソフトがフリーズした段階でマシンをリセットする。Fuzzy Logicは、マシンがハングアップした際のFSBを記憶しているため、パソコンを再起動した際に、その数値よりも2段階低い値でFSBを自動設定してくれるというわけだ。テスト中は、Fuzzy Logicが現在のFSBの値をリアルタイムに表示するため、自分が使っているマシンのFSBの限界値を簡単に確認することができる。

また、Manual設定の場合、マシンを再起動することなく、その場でFSBを自在に変更することができる。

Fuzzy Logicの使い方としては、まずAuto設定で自分のマシンの上限値を確認し、その後Manual設定で無理のない範囲でFSBを指定する、というのが無難だ。クロックアップに慣れたユーザーであれば、Autoモードを試すまでもなく、Manual設定で好きなFSBに設定すればいい。MS-6309は、Fuzzy Logicを使うことによって、BIOSメニュー上に用意されているFSBの数値より、多くの設定で試すことができるようになっている。

なお、このFuzzy Logicは、今回テストしたMS-6309のほかに、同社製のBX MASTER、MS-6301、K7 Proといったマザーボードで使用できる。

製品情報
製品名：MS-6309
チップセット：Apollo Pro133A
対応CPU：Socket370対応PentiumIII(FC-PGA)、Celeron(PPGA、FC-PGA)
ベースクロック：66.8、79、85、87.5、90、92.5、100、110、115、120、124、129、133、138MHz
メモリースロット：DIMM×3(最大1GB)
拡張スロット：AGP×1、AMR×1、PCI×5、ISA×1
IDEポート：Ultra ATA／66対応
サウンド：AC'97対応サウンド機能(チップセットに統合)
実売価格：1万3,980円(2000年5月下旬現在)
問い合わせ先：MSIコンピュータジャパン TEL 03-3457-0645
URL：http://www.msi-computer.co.jp/

Auto設定で確認したFSBの上限値は115MHz

MS-6309とFuzzy Logicを使って、どの程度のクロックアップが可能なのかを実際に試してみた。テストに使用したCPUはPentiumIII 500E MHzで、メモリーはPC100対応SDRAM、ビデオカードは3D Blaster GeForce 32MB AGPを組み合わせた。

まずはAuto設定でどこまでFSBが上昇するかを確認した。Auto設定ボタンを押すと、ハンドル型の画面上にスケールが表示されて、点滅が始まり、初期値の100MHzから110MHz、115MHzと、順次FSBが上昇していくのが画面で確認できる。バックグラウンドで「WCPUID」(FSBを確認するためのユーティリティー)を起動してみたところ、確かにFSBがリアルタイムに変更されているようだ。

Auto設定開始後、約3分たったところで画面上

の点滅が止まった。マウスカーソルも固まっているので、システムがハングアップしたようだ。キーボードリセットが効かないため、直接マシン本体の電源を切って再起動。起動時のBIOS画面で確認したところ、FSBはデフォルトの100MHzに戻っていた。

ちなみに、Fuzzy Logicがハングアップした時点でのFSBは115MHzと、何とも物足りない数値であった。Fuzzy Logicのテストの結果、ハングアップ時点のFSB（115MHz）から2段階低い数値でFSBが自動設定されたので、Auto設定では、デフォルトの100MHzになってしまう。テストに使用したPentiumIII 500E MHzは、2000年4月号のテストで150MHz×5＝750MHzでの動作を確認しているので、CPU自体の潜在能力から判断すると、納得がいかない。そこで、Auto設定を何度か試してみたが、結果はすべて同じだった。

Manual設定によるクロックアップでFSB 115MHzでの動作が可能

Auto設定のテスト結果を信用すると、このマシン構成ではクロックアップができないことになるが、今度はManual設定でクロックアップを試してみた。しかし、Manual設定で試しても、FSBを115MHzにした時点でマシンがハングアップしてしまい、Auto設定と同じ結果になった。ところが、マシンの状態をチェックしている最中に、ビデオカードが異常に熱くなっていることに気付いたので、パソコンの電源を切り、しばらく放置して熱を逃がしたところ、FSB 115MHzでもマシンが動作するようになった。

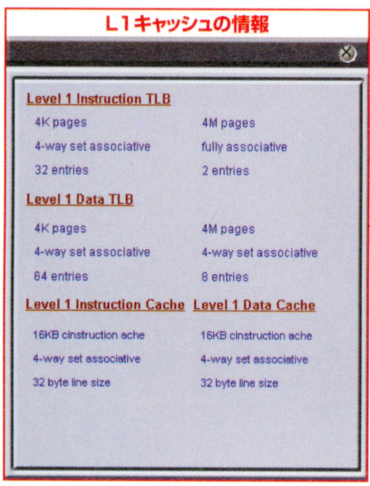
FSB 110×5＝550MHz、115×5＝575MHzでの動作を確認した後、「SOLDIER OF FORTUNE」を使ったベンチマークテストを行ったところ、グラフに示したようなフレームレートの向上が確認できた。800×600ドットでは最大7%、1024×768ドットでは最大5%と、わずかながら効果も見られた。

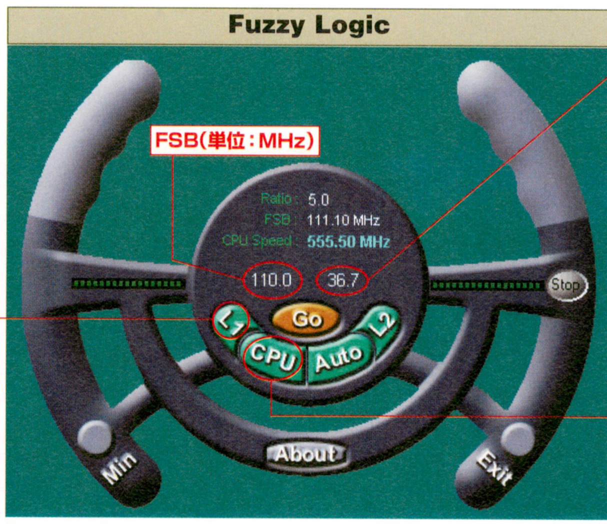
ソフトウェアでクロックアップすることのメリットとは

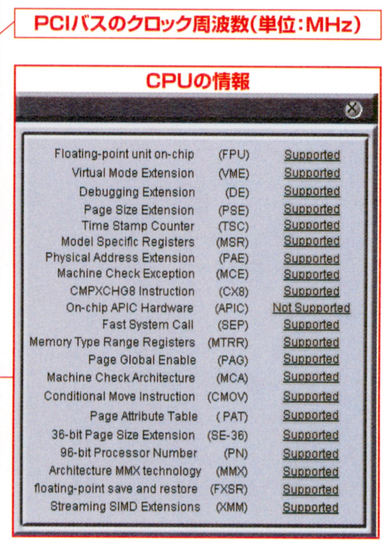
今回のテスト結果を見ると、FSBの限界が110～115MHzと、オーバークロッカーにとっては少々不満が残る。原因としては、マザーボードのクロックアップ耐性があまり高くなかった上に、ビデオカードの熱暴走も悪影響したと考えられる。GeForce 256以外のビデオカードでテストを行えば、もう少し高いFSBでのオーバークロックが可能かもしれない。

いずれにせよ、Windows 98上で簡単にクロックアップが試せるというのは大変便利だ。マシンをいちいち再起動する必要がないため、仕事で文書を作成する場合など、途中でハングアップしては困る際はデフォルトのFSBで、ゲームなど、少しでもフレームレートを上げたい場合はクロックアップするなど、パソコンの用途に応じて簡単にFSBが切り替えられる。

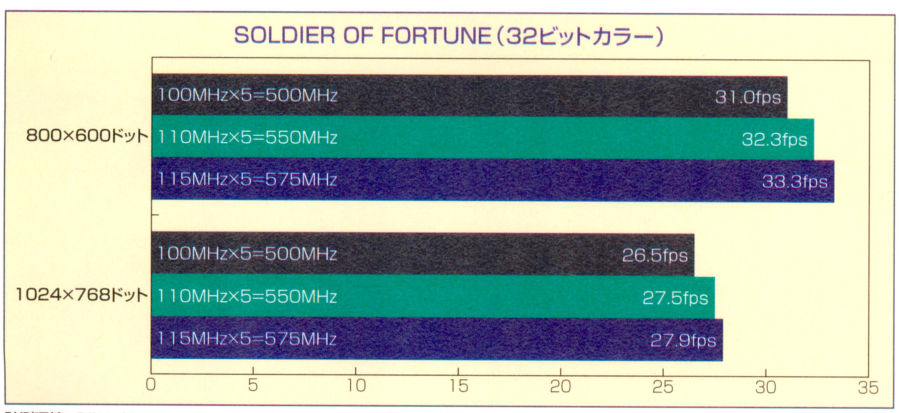
かつて、クロックアップはジャンパーピンで設定する方式が一般的だったが、Intel440BX搭載マザーボードの普及によって、徐々にBIOS上での設定が一般化した。それと同様に、近い将来、クロックアップ設定はWindows 98上で行うのが当たり前になる可能性が高い。







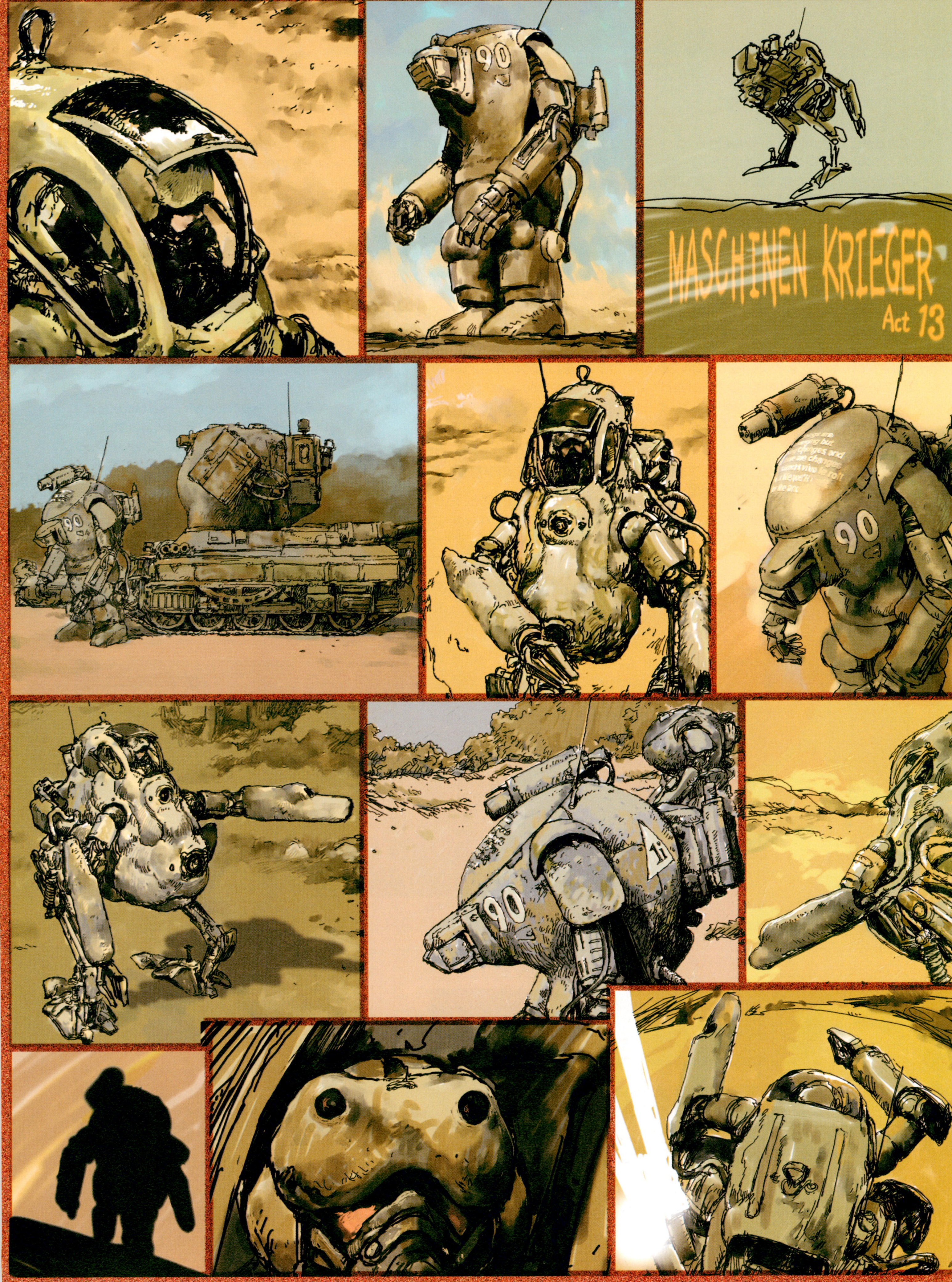
Fuzzy LogicのAuto設定で、FSBのテストを行っている画面。ハンドルの中央にテスト中のFSBとPCIバスのクロック周波数が表示される。また、"L1"と"CPU"のボタンをクリックすると、それぞれL1キャッシュの情報とCPUがサポートしている機能が確認できる



計測環境：CPU／PentiumIII 500E MHz、メモリー／PC100対応SDRAM 128MB、
ビデオカード／3D Blaster GeForce 32MB AGP

注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知ください。


MASCHINEN KRIEGER
Act 13


things are changing but nothing changes and still there are changes le roi est mort, vive le roi all our life we'll wait for the answer
90
To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第9回 グラフィックエンジンの選定
3DシューティングのMaKが求める条件とは？

前回までの記事で、MASCHINEN KRIEGER（通称、MaK）の世界を楽しむためのゲームジャンルとして、3Dシューティングも適していることが分かっていただけたと思う。今回は、MaKをゲーム化する際、その根幹を成す3Dグラフィックエンジンにどんな機能が要求されるのかを考察する。現在発売されている実際のゲームを例に、必要な条件を洗い出していこう。

MaKのゲーム開発はまず3Dシューティングから

MaKをゲーム化した場合、ミッション（またはシナリオ）の途中から参加する場合や、なんらかの事情によって途中でゲームから離れなくてはならないときの処理が難しい。やはり、一つのミッションが終了するまでプレイする形式になるだろう。また、多数のプレーヤーが同時参加し、一つの世界を共有するタイプのゲームでは、サーバーの開発やメンテナンスに手間がかかることが容易に想像できる。シミュレーションタイプのゲームを考えていないわけではないが、その場合には解決すべき課題が多い。例えば、プレーヤーが操作していない部隊の操作をどうするかなど、戦略的な思考ルーチンの開発が必要になってしまう。

これらの理由から、MaKのゲームプロジェクト第1弾は3Dシューティングとして開発を進めることにした。その後に、第2弾以降のプロジェクトとしてシミュレーションゲーム、およびすべてのプレーヤーが一つの世界でプレイするタイプのゲームに取り組んでいくことを検討している。

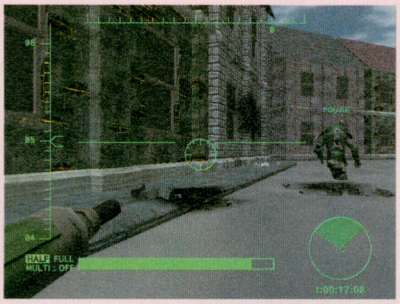
3Dグラフィックエンジンの特徴

実際のゲーム開発の作業では、ゲームデザイン（世界設定の詳細をまとめ、足りないディテールを補足する）とプログラム開発の二つを、並行して進めることができる。プログラム開発に関しては、まず3Dグラフィックエンジンの選定が重要になる。このエンジンの個性が及ぼす影響は、とても大きいのだ。一から製作していくことも考えられないわけではないが、莫大な費用と時間が必要になってしまう。そこで、既存のものを利用するという方針で進めていくことにした。

現在発売されている代表的な3Dゲームのグラフィックエンジンについて、その特徴とMaKへの適合度を考えてみよう。「UNREAL TOURNAMENT」や「QUAKE Ⅲ ARENA」のグラフィックエンジンは、市街地や建物の内部をプレイフィールドに選んだ場合に、その力を発揮するはずだ。動作が軽快なので、非常にスピーディーなゲーム展開が期待できる。ただし、攻撃が命中したときに、ダメージが単純に数字で蓄積されていくような仕組みはMaK

UNREAL TOURNAMENTのグラフィックエンジンを使った場合

MeTaLというAPIにも対応したUNREAL TOURNAMENTの特徴として、きめ細かいテクスチャー表現が挙げられる。S3TCによるテクスチャー圧縮を使用した場合、さらにその美しさが強調される。このグラフィックエンジンを採用した場合には、市街戦などを扱ったミッションの臨場感が大幅にアップするだろう。SAFSやPKAが迷路のような市街地を走り回り、ドールハウスやグラジエータといった中型の兵器がロケット弾を撃ち合うような、派手な戦闘が展開されると面白い。壁の向こうに敵が待ち伏せているかもしれないという、緊張感の張り詰めたシチュエーションが楽しめることだろう。





市街戦でのゲーム画面を想定してみた。壁を撃ち抜いてそこから建物の中に入ったり、建物の陰にいる敵に頭上からがれきを落としたりする戦い方が表現できれば、より面白くなるだろう

QUAKE Ⅲ ARENAのグラフィックエンジンを使った場合

QUAKE Ⅲ ARENAのグラフィックは、レーザーの光や爆発の表現の美しさで定評がある。また、動作が非常に軽快であることから、スピード感あふれる激しいゲーム展開が期待できる。Hardware T&Lに対応しているので、GeForce2 GTS搭載カードを使えば高いフレームレートでゲームを楽しむことも可能となる。このグラフィックエンジンを採用した場合は、市街戦、もしくは建物内部でのスーツ同士の撃ち合いがうまく表現できるだろう。また、敵陣に潜り込んで捕虜を救出するというような、Capture The Flagタイプのシナリオが容易に作成できるかもしれない。



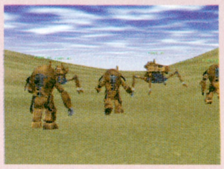


QUAKE Ⅲ ARENAは軽快な動作やエフェクトの美しさが特徴である。ここではレーザーやロケット弾の乱れ飛ぶバトルアリーナ形式のゲームを想定してみた。光をうまく表現するには、屋内のマップが適しているだろう

EVERQUESTのグラフィックエンジンを使った場合

「EVERQUEST」の場合は、広大なフィールドとリアルなキャラクターモデリングが特徴と言える。シェンケルやホルニッセのような複雑なモデルを扱うには最適である。また、自然な地形を利用したオープンフィールドでの戦闘が扱える。ファルケやチャイカなどの、航空機からの地上への支援ミッションはぜひとも実現させたい。さらに、ネットワーク対戦の部分の話ではあるが、一度に参加できる人数が比較的多いのも特徴である。従って、中隊同士がぶつかる大規模な戦闘でも、すべてのスーツをプレイヤー一人ひとりが操作するという仕様が実現できるはずだ。

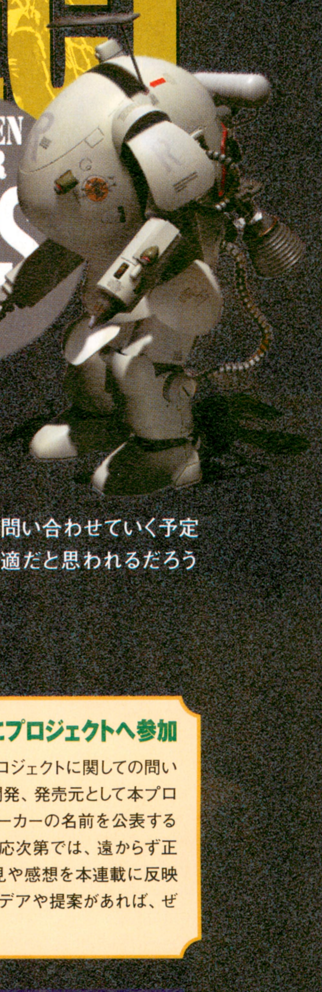




多人数で同時にプレイできることを表現してみた。作戦目標を目指して、味方の部隊が進軍していくようなプレイに適していると思われる。しかし、MaKでは密集隊形で行動することは少ないだろう

THE GAME PROJECT

MASCHINEN KRIEGER
SAFS



ファンにとって異論があるだろうから、破壊された部位によって性能が低下するなどの表現がほしい。また、オープンフィールドでの自然な景観の表現には無理があるかもしれない。

オープンフィールドでの戦闘を考えると、「HEAVY GEAR Ⅱ」のグラフィックエンジンが適しているようにも見える。遠くの風景の表現に秀でていると感じられるので、フォグの効果を使わず、遠くにあるものは明度が低くなるようなモデリングを組み合わせることができれば、MaKの独特な世界を表すのにうってつけのものになるだろう。

グラフィックエンジンに求められるそのほかの機能

MaKには、多足歩行をするメカニックが多数登場する。やはり、SAFSやクレーテ、ジェリーは、それぞれ違ったモーションで動かしたい。そして、クレーテの歩き方には人間の歩き方と違った特徴があるに違いない。キャラクターの動きをモーションキャプチャーに頼っている場合、これらのモーションデータを特別な方法で用意する必要があるだろう。ほかにも、四足歩行のグラジエータをどうするかなどが問題になる。できれば、パラメータの操作で歩き方の違いが表現できるものが望ましい。

特殊効果などのリアリティーについてもこだわる必要がある。例えば、被弾したときの爆発と誘爆したときの爆発は違った視覚効果で表現したい。さらに、ロケット弾とレーザーの被弾でも爆発の仕方は違ってくるだろうし、大きな爆発のときには巨大なキノコ雲がいつまでも残っているべきだ。また、がれきや破壊された壁などは、破壊されたままの状態で残っていてほしい。

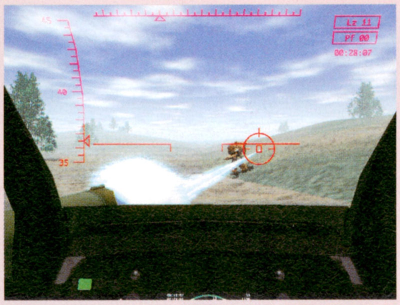
これらの表現がどのグラフィックエンジンで実現できるのかについては、今後の調査課題とさせてもらおう。それぞれの開発元へ、使用するためのライセンスの取得が可能かどうかを含めて、実際に問い合わせていく予定だ。読者の皆さんは、どのグラフィックエンジンが最適だと思われるだろうか？ 意見を聞かせてほしい。

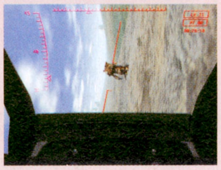
開発が正式スタート！？　ゲームメーカーが極秘にプロジェクトへ参加

この原稿の執筆中に、あるゲームメーカーからMaKゲームプロジェクトに関しての問い合わせがあった。担当者と話し合った結果、そのメーカーが開発、発売元として本プロジェクトに参加することが、ほぼ決定した。現時点ではそのメーカーの名前を公表することはできないが、本連載の今後の展開と読者の皆さんの反応次第では、遠からず正式にお伝えすることができるだろう。今までにいただいた意見や感想を本連載に反映してきたが、具体的に開発に入るに当たって、より細かいアイデアや提案があれば、ぜひ知らせてもらいたい。

HEAVY GEAR Ⅱの グラフィックエンジンを使った場合

グラフィックに関するHEAVY GEAR Ⅱのいちばんの特徴は、風景の美しさだ。比較的広いマップにおいて多数のスーツやAFVが参加する戦闘が実現できるほか、自然の景観を強調したゲームとしてアプローチしていくのも面白い。例えば、山の頂上までたどり着いた偵察部隊が視線を下に向けると、遠くに敵のキャンプがうっすらと見える、そんな演出が期待できる。さらに、メカニックを扱ったゲームなので、歩行などのアニメーションが容易に表現できる可能性もある。



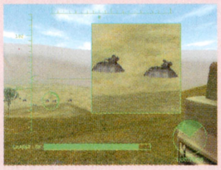


HEAVY GEAR Ⅱではしゃがんだり、伏せたりといった動きが表現されているが、伏せたまま旋回するときの動きに、少々不自然さを感じることもある。やはり、風景の美しさがより強調されたゲーム画面になるだろう

DELTA FORCE 2の グラフィックエンジンを使った場合

足元に生い茂った草むらの表現が印象的な「DELTA FORCE 2」。NovaLogic社の誇るVoxel Space 32エンジンによって、優れたオープンフィールドの描写を実現している。ただし、細かく観察してみると、草や樹木は3Dでモデリングされてはいないように見える。また、このゲームでは、戦闘は遠距離からの狙撃が中心となっている。これはむしろゲーム自体の特徴であるが、MaKの世界を使ってそんな遠距離射撃の作戦を楽しんでみるのも面白そうだ。

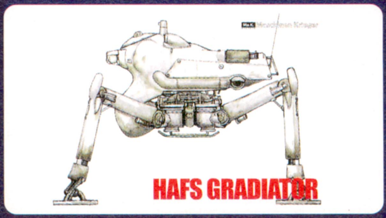




狙撃の機能を再現してみた。間接視認システムを使ったタイプでは、ズーム画面を好きな位置に好きな大きさで表示できるというのはどうだろうか？ 多種多用なセンサーや索敵データを切り替えてプレイできれば面白い

横山宏コレクションカードが好評発売中

エポック社から、MaKの作者である横山宏氏の作品のトレーディングカードが発売された。第一弾は横山氏のオリジナルモデルシリーズで、未公開のアングルから撮影した写真が満載の豪華な内容となっている。さらに、スーパースペシャルカードには特別イラストが描かれているのだ。1パック8枚入りで標準価格350円。レギュラーカードは72種類、スペシャルカードとスーパースペシャルカードが共に9種類となっている。MaKファンなら、1人100パックずつ買うべきかも？



募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

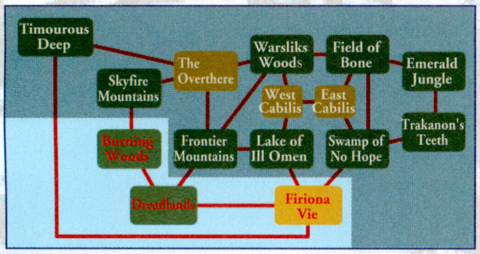
文／岡田　学　CG制作／茄子六

EVERQUEST THE RUINS OF KUNARK

魅惑の新大陸へ

大自然の宝庫

「EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK」がスタートしてから2ヵ月が経過したが、そのなぞはまだまだ解明しきれていない。日本では、製品が届かずにプレイ開始が遅れたプレイヤーも多く、現在でも手探り状態なのが実情だろう。今回は、探索に役立つ全フィールドZoneの解説のほか、各ダンジョンの詳細について紹介しよう。　文／安井　勉、下村隆善、中島　渉



Kunark南西部

Kunark大陸は、中心部にIksarの町が存在し、周辺部に向かうにつれてモンスターの強さが徐々に上がっていくような円形の構造になっている。従って、旧大陸から訪れた冒険者はいきなり高レベルのモンスターと遭遇することになる。そのため、グループゲートポイントやGood系種族の町が存在するこの地域は、決して油断することのできない危険なZoneとなっている。

Firiona Vie

■隣接ZoneのLocation

Dreadlandsへ	(300,6000)
Lake of Ill Omenへ	(1200,3500)
Swamp of No Hopeへ①	(4900,2700)
Swamp of No Hopeへ②	(4900,−2100)
Swamp of No Hopeへ③	(4900,−2600)

交通案内

Firiona Vieは、Butcherbrock Mountainsから船で訪れることができる、Good系種族にとってのKunark大陸への玄関口である。グループゲートポイントが設置されているDreadlandsにも隣接し、このZoneにある町は比較的利用しやすいと言える。また、Swamp of No Hopeへは三つの道でつながっている。全体的に起伏が激しく、見通しが悪いのが特徴で、自分の位置を把握しながら進まないとすぐに迷ってしまうのが難点である。

Good種族のホームタウンとなるZone

Kunark大陸で唯一、Good系種族が利用可能な町が存在するFiriona Vie。港の周辺に出現するモンスターのレベルは25〜40程度と、比較的高く設定されている。また、Zoneの端に沿ってモンスターが歩いていることも多いため、低レベルの冒険者が安全に移動することは難しい。

ちなみに、このFiriona Vieの周りに生息するGoblinを倒すことによって、Firiona Vieの町の住民に対するFaction(評判)が上昇する。Factionは商取引の価格に影響するので、ここを拠点に活動するつもりなら、Factionアップのために彼らを倒しておいても損はないだろう。



Firiona Vieの港町を象徴する女神像。Good系種族の憩いの場となっているが、ごくまれにレベル40程度のSkeletonが町の中に出現してプレイヤーを恐怖に陥れるというわなが用意されている。くれぐれも銀行の周辺でパソコンの画面から目を離すことがないよう注意しよう

Dreadlands

交通案内

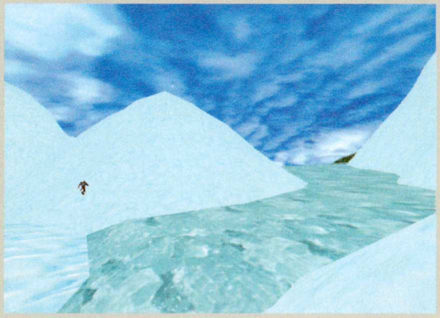
■隣接ZoneのLocation

Burning Woodsへ	(3400,−700)
Frontier Mountainsへ	(2100,−3400)
Firiona Vieへ	(400,−5900)

旧大陸からKunark大陸へ移動するための、グループゲートポイントが用意されているのがこのDreadlandsだ。Zoneの規模としては、Kunark大陸一の広さを誇っている。Firiona Vieからは西側へ、Burning WoodsとFrontier Mountainsからは南側へ向かえば、このDreadlandsへ至る道を発見できるだろう。

乾いた砂の大地と降雪地帯に分かれる広大な土地

Dreadlandsの特徴は、グループゲートポイントがあるエリアと、メインとなるエリアの二つに分割されていることだ。これらは細いトンネルで繋がっているのだが、その内部をモンスターがうろついていることがあるため、低レベルのプレイヤーが通過するには危険が伴う。出現するモンスターのレベルは、30〜50程度。中央部にあるKarnor's Castleの周囲を中心に、レベル40代のプレイヤーのハンティングポイントとして最適なZoneだ。



辺り一面が雪に覆われた部分と、ざらざらとした砂の大地の部分に分けることができる。このDreadlandsでは雪が降っていることが多く、視界が悪い。気が付いたら周囲をモンスターの集団に囲まれていた、という状態にならないように気を付けよう

Burning Woods

交通案内

■隣接ZoneのLocation

Dreadlandsへ	(−5000,−700)
Frontier Mountainsへ	(−2600,−4100)
Skyfire Mountainsへ	(5700,1700)

Burning Woodsは、Dreadlandsの北、Skyfire Mountainsの南に位置する。DRUやWIZのグループゲートポイントからも近いことで、多数のプレイヤーが集まっている。Dreadlandsからは、グループゲートポイントから雪山をくぐるトンネルを抜けた後、北側の壁沿いに進めば到達できる。Evil種族の町The OverthereやFiriona Vieからも比較的近く、交通の便は良い。

焼け落ちた木々と巨大なクレーターが印象的

Burning Woodsに出現するモンスターはレベル35〜50と高く設定されており、幅広い層のプレイヤーに対応しているのが魅力的だ。既存の大陸には、これだけ高レベルのモンスターが出現するフィールドZoneはなかったので、レベル50以上のプレイヤーが単独で経験値を稼げる場所としてにぎわっている。

Zone中央部にはForest Giantが何体か出現するとりでが、北東部にはSarnakが多数出現する城があり、人気のあるキャンプポイントとなっている。また、この城の奥には高レベルのSarnakが多数出現するダンジョン、Chardokの入り口がある。



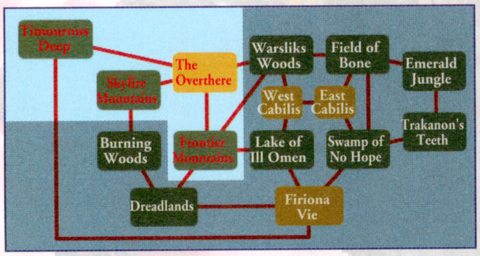
隕石の落下によって形成されたと思われる、巨大なクレーターをいくつも見ることができる。まだクレーターができてから大して時間が経過していないのか、あちこちで炎や煙が立ち上っている

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

Kunark紀行

Kunark北西部



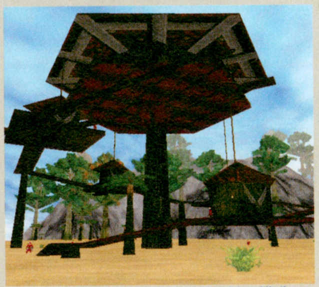
Oasis of MarrからTimourous Deepを経由して訪れるこの地域は、Evil系種族が利用するThe Overthereを中心に、Kunark大陸のもう一つの玄関口となっている。何らかの秘密めいた雰囲気を感じさせるSkyfire Mountainsや、Frontier Mountainsのダンジョンなど、見どころがたくさん存在する。

Timourous Deep

交通案内

■隣接するZone(船を使って移動)
Oasis of Marr
The Overthere
Butcherblock Mountains
Firiona Vie

Timourous Deepは、Kunark大陸と旧大陸を結ぶ役割を担っているZoneだ。Oasis of Marrから出航している小さないかだに乗ると、Timourous Deepにある小島に上陸する。その小島の桟橋から奇妙な形をした巨大ないかだに乗って、The Overthereを訪れることができる。また、Butcherblock Mountainsから出る便から美しい帆船に乗ると、Timourous Deep を通過してFiriona Vieへ到着する。



Ogreの小島にあるSpirocの村の構造は、South KaranaにあるAviakのものとまったく同じだ。Spirocはレベル40前後で、レベル40代後半のプレイヤーが狩りをするのに適している

島によってそれぞれ様相が変わる

Timourous Deepは、Ocean of Tearsのように大海原に浮かぶたくさんの小島からなるZoneだ。このZoneには、いろいろな町に瞬時に移動できる不思議なテレポーターが存在する。ただし、その付近にはドラゴンのような強力なモンスターが存在し、手軽に利用することはできない。Oasis of Marrから訪れた場合、Ogreの集落のある小島に上陸するが、ここではSouth Karanaにあるのと同じようなSpiroc(Aviakの亜種)の村を見つけることができるだろう。Firiona VieからButcherblock Mountainsに向かう場合、途中で寄港するElfの島に商取引ができるNPCが用意されている。

The Overthere

交通案内

■隣接ZoneのLocation
Warsliks Woodsへ ——(−200,−4400)
Frontier Mountainsへ —(−6000,1300)
Skyfire Mountainsへ —(−1000,3800)

The Overthereは、Timourous Deepで乗り込む巨大ないかだの最終目的地だ。グループゲートポイントのあるDreadlandsからはだいぶ離れているため、ここを拠点に活動するEvil種族のプレイヤーは苦労することだろう。あえて言うなら、Kunark大陸専用のグループゲート呪文を利用してSkyfire Mountains経由で訪れることもできるが、利便性はあまり良くない。



The Overthereには、巨大なモニュメントが数多く存在する。これはSkyfire Mountainsへの入り口にある彫像で、訪れる者に強烈なインパクトを与えてくれる

Kunark大陸にてEvil種族が拠点とする町

The Overthereは、Evil種族が利用できる町のあるZoneだ。あまり交通の便は良くないが、Firiona VieやCabilisといった町を利用できない間は、我慢してここを利用するほかない。ちなみに、町全体が壁によって外と隔てられているが、戦士系職業の冒険者はその内側でのみBindが可能となっている。

Kunark大陸のダンジョンは、中に入るためにかぎが必要となることが多い。このZone中央にあるHowling Stonesというダンジョンはその一例だ。また、出現するモンスターはレベル15～40と幅が広いのだが、レベル30付近のものが多いので、40代前半のパーティーにとって良いハンティングポイントとなるだろう。サボテンのような植物型モンスターも登場するので、一度は見ておきたい。

Skyfire Mountains

交通案内

■隣接ZoneのLocation
The Overthereへ —(−1100,−3900)
Burning Woodsへ —(−5700,1700)

Skyfire Mountainsは、溶岩が至る所で噴出している荒涼とした岩場が広がるZoneで、Burning Woodsの北西から続く道をたどって訪れることができる。Kunark大陸のダンジョン内でのみ唱えることのできるグループゲート呪文の目的地の一つは、このSkyfire Mountainsの南側に設定されている。しかし、その周辺には凶悪なモンスターが巡回しているので、移動の際には細心の注意が必要となるだろう。



グループゲート呪文の出現地点となるポイントには、巨大なドラゴンの像とNorrathの世界をかたどった地球儀があり、異質な文明の雰囲気をひしひしと感じることができる

ドラゴンの存在を暗示する彫像のある岩石地帯

Kunark大陸のフィールドZoneのうちで、最も高いレベルのモンスターが配置されているのが、このSkyfire Mountainsだ。レベル45以上のモンスターが大量に生息しているので、レベル40程度のプレイヤーでは即死を免れない。ここのモンスターからはレベル51以上の各種呪文を入手できる可能性があるので(Kunark大陸では、店で購入できない呪文が多数用意されている)、高レベルプレイヤーのハンティングポイントとなっている。

このSkyfire Mountainsの北西にはドラゴンの寝床があるとうわさされるVeeshan's Peakがあるのだが、その詳細を知るプレイヤーはまだ現れていないようだ。

Frontier Mountains

交通案内

■隣接ZoneのLocation
Lake of Ill Omen —(−300,−4600)
The Overthere —(5500,1200)
Burning Woods —(−2600,3800)
Dreadlands ——(−3700,−3300)

Frontier Mountainsは、Kunark大陸の中央部に近い、豊かな緑地帯が広がっているZoneである。Zoneの東西南北がいずれもどこかにつながっているので、各Zoneの位置関係を把握しやすいのが特徴だ。Firiona VieとThe Overthereの二つの町から距離的にも近く、Good側とEvil側のプレイヤーが集まるのに便利な場所となっている。



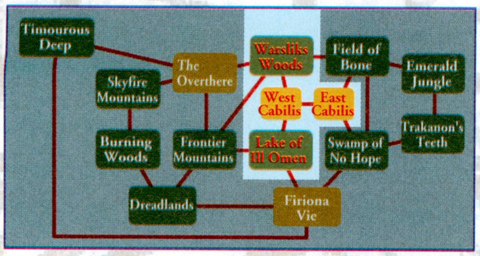
切り立った岩が直接顔をのぞかせているのが印象的なFrontier Mountains。このゾーンを移動する際には、Spirit of Wolfの呪文と共に、Levitateの呪文も必須となるだろう。また、鉱山があることをイメージさせる名前が付けられたNPCが多数存在する

Good街とEvil街の中間に位置する平原

Frontier Mountainsには、レベル25～40のモンスターが登場し、レベル30代後半から40代後半まで幅広く楽しめる中級者向けZoneとなっている。しかし、この広大な緑地には目標物となるものが少ないために、パーティーの仲間とはぐれてしまうことが頻繁に起こるので、注意してほしい。

Frontier Mountainsの中央にはMountain Giantの集落があるほか、Temple of Droga、Nurgaなどのダンジョンもあるので、訪れる機会は多いだろう。

Kunark中心部



Kunark大陸の中心部には、Iksarたちの故郷であるCabilisの町を取り囲むような形で、初心者プレイヤー用の低レベルZoneが存在している。いわばIksarたちが育つ訓練場のような地域であるが、Kunark大陸で遊びたいというEvil系種族の低レベルの冒険者にとっても適した場所となっている。

East Cabilis

■隣接ZoneのLocation	
Field of Bone	(1100,−500)
Swamp of No Hope	(−100,−600)
West Cabilis	(−100,300)

West Cabilis

■隣接ZoneのLocation	
Lake of Ill Omen	(−800,700)
Warsliks Woods	(700,1200)
East Cabilis	(−100,300)

交通案内

Cabilisは、Kunark大陸のちょうど中央に位置するIksarの町だ。町全体がEastとWestに分かれており、二つのZoneを合わせると、ここから四つのZoneへ行くことができるという便利な町である。初級から中級の冒険者がKunark大陸で活動する際の拠点に最適だが、Iksar以外の種族はGood系種族、Evil系種族共に敵対関係にあるので、通常は利用することができないのが残念である。

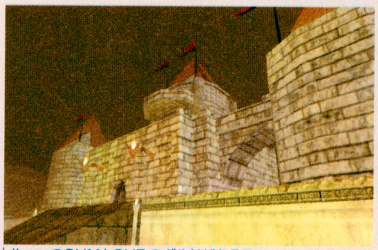


Cabilisのショッピングモールは、テントがずらり並んだ、フリーマーケットのようなスタイルになっている。町の中は常にどんよりとした霧に覆われているので、視界は悪い

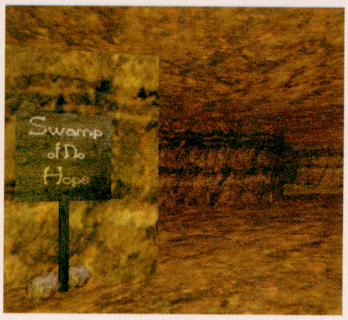


水路によって区画整理された街並み

EastとWest の二つのZoneで構成されているCabilis。町全体の規模を見れば、Ikasrたちが昔はKunark大陸の最大勢力であったということが理解できるだろう。町の中には水路が張り巡らされており、目的の場所へ遠回りしていかなければならないこともあって、移動に不便を感じるかもしれない。銀行やスキルを習得するための各種ギルドは、East Cabilisに集中している。また、NECのギルドを中心とするWest Cabilisは、East Cabilis に比べてだいぶ規模が小さい。しかしながら、West Cabilis の注目すべき点は、Alchemyに使用するHerbが全種類取りそろえられている店が存在するということである。IksarのSHMは、非常に恵まれた環境で育つことになるだろう。



IksarのSHMとSHDのギルドがあるTemple of Terrorは、城のような造りの豪華なたたずまいだ。East Cabilisの町全体が、この建物を正面に見るような構造になっている



Cabilisから外へ向かう出口には、行き先を告げる看板が必ず設置されている。間違えてほかのZoneに行ってしまうということが起こりにくく、初心者に親切な設計である

Lake of Ill Omen

■隣接ZoneのLocation	
Firiona Vieへ	(1300,−4400)
Warsilks Woodsへ	(4300,1100)
Frontier Mountainsへ	(−400,3400)
West Cabilis	(6400,−6700)

交通案内

East、Westの両Cabilisからつながる四つの初級Zoneのうち、比較的上のレベルになっても遊べる場所となっている。Zone全体がいびつな形状をしていて、ほかのZoneへ移動するための道を発見するのが難しい。特に、Goblinの洞くつを抜けていかなければならないWarsliks Woodsや、河岸沿いのFiriona Vieはその最たるもので、そこを利用する際にはじゅうぶんに気を付けた方が良いだろう。

低レベルのIkasrたちが育つ訓練場

Lake of Ill Omenには、GoblinやSarnakをはじめとするバラエティー豊かなモンスターが出現する。そのレベルの幅も広く、1～30までとなっている。また、モンスターの野営地がいくつか点在しているので、初級プレイヤーがパーティープレイを練習するためのハンティングスポットとして適している。

中央部には巨大な湖があり、その湖底にはダンジョンVeksarの入り口があるとされている(原稿執筆時点では未実装)。おそらく、Kedge Keepのような水中のダンジョンになると思われる。また、北西にはGoblin種のモンスターが多数出現する迷路が存在する。



ゾーン南西部にあるSarnakのとりでをはじめ、Lake of Ill Omenには、たくさんの巨大なキャンプポイントが存在する。また、West Cabilisへの抜け道となる洞くつは、多数のGoblinが出現する危険な場所でもある

Warsliks Woods

■隣接ZoneのLocation	
The Overthereへ	(−500,4000)
Lake of Ill Omenへ	(−2300,1500)
Field of Boneへ	(1400,−4000)
West Cabilisへ	(−2300,−1000)

交通案内

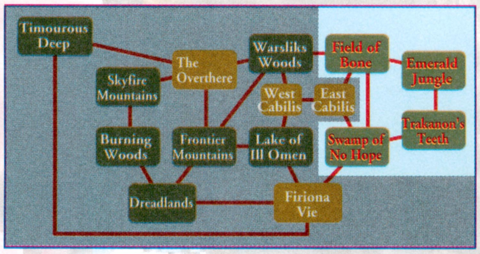
West Cabilisから来ることができる、初級Zoneのうちの一つ。The Overthereの隣にあるため、Evil系種族のプレイヤーも訪れるのが容易だ。ただし、Good種族の場合は、Firiona Vieやグループゲートポイントからかなり遠距離に位置しているので、あまり訪れる機会の少ないZoneとなるだろう。Lake of Ill Omenから来るには、Goblinが多数生息する洞くつを通過しなければならないので、中級プレイヤーでも危険が伴う場所となっている。

高低差の激しい山岳地帯

Warsliks Woodsは、森の中に流れる川や滝といった大自然を感じることができるZoneである。登場するモンスターはレベル10～20のものが中心だが、Zoneの中央部にはレベル25程度のForest Giantの町が配置されており、比較的危険なポイントとして知られている。北西部には中級プレイヤー向けダンジョンCrypt of Dalnirがあり、NECやMNK用の装備が多く用意されている。



Warsliks Woodsの中央部にはForest Giantの町がある。森を歩いていると突如現れるその建物のスケールの大きさに、だれもが驚かされることだろう



Kunark東部

Kunark大陸の奥地に当たるこの一帯は、Cabilisから東に進むにつれて日の光も少なくなり、静かで不気味な様相となっていく。Emerald JungleやTrakanon's Teethにはかつて栄えた町の廃虚があり、Iksarの亡霊たちが出没する危険な場所となっている。また、その周辺には彼らの遺跡が点在しているので、その歴史を感じとることができるかもしれない。

Field of Bone

交通案内

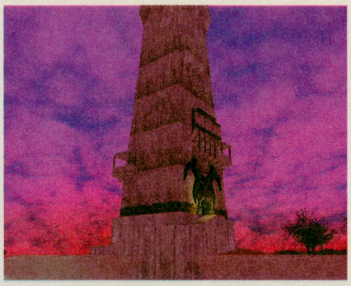
■隣接ZoneのLocation	
Emerald Jungleへ	(−1900,−1300)
Swamp of No Hopeへ	(−3400,1000)
Warsliks Woodsへ	(1400,4300)
East Cabilisへ	(−2600,3500)

Firiona VieからSwamp of No Hopeを経由して北へ進むと、Field of Boneへと到達する。同様に、The OverthereからもZoneを一つ経た場所となっている。East CabilisからIksarたちがやって来ることはあるが、高レベルの冒険者の場合には、基本的にこのZoneのダンジョンを探索する以外の目的で訪れることはないだろう。

低レベルIksar向けの絶好の狩場が存在する

Field of Boneは、Iksar種族を選んだ場合の序盤のプレイに適したZoneだ。East Cabilisへと続く道がしっかりと整備されているので迷うことが少なく、Zone中央部にある壁によって隔たれたエリアが絶好のハンティングポイントとなるからである。出現するモンスターはSkeletonやSpiderなどで、レベル1～15前後のものが大半を占める。

初級プレイヤー向けのKurn's Tower、中級プレイヤー向けのKaesoraという二つのダンジョンも用意されており、Iksar種族にとって恵まれた環境の土地である。



Zone中央部の壁で囲まれた部分は、モンスターが数多く配置され、Iksarたちの格好の狩場となっている。その北側には巨大な塔(内部にはダンジョンの入り口がある)がそびえたち、目印に使われている

Emerald Jungle

交通案内

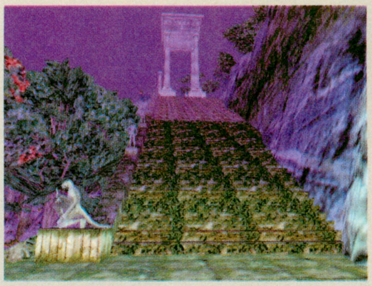
■隣接ZoneのLocation	
Field of Boneへ	(−1900,5400)
Trakanon Teethへ	(−3400,1500)

Kunark大陸の北東に位置し、うっそうと生い茂った森林が広がっているのがEmerald Jungleである。Field of BoneとTrakanon's Teethからしか訪れることができず、町からも離れているために、非常に冒険者の少ないZoneとなっている。グループゲート呪文、Wind of NorthとTishans Relocationの目的地はこのZoneの南側、Trakanon's Teethへ通じる道の近くに存在する。そこからまた、北東の方角に向かうと、ダンジョンCity of Mistがある。

ゾーンを分断している巨大な断層

大規模な断層によって、Zone全体が東西に分断されているのがEmerald Jungleの大きな特徴である。Field of Boneから訪れた場合、この断層を越えなければCity of MistやTrakanon's Teethへ続く道にたどり着くことはできない。北側(1900,2500付近)に設けられている階段を利用して、この断層を越えよう。

出現するモンスターのレベルは、35～45付近に設定されている。レベル40代後半のパーティーで1匹ずつ相手にしていけば、よい稼ぎ場となるだろう。



南北に延びた断層を越えるためには、この階段を利用するのがいい。Levitateの呪文を使用せずにがけから落下すると、1000近くのダメージを被ることになるので注意しよう

Trakanon's Teeth

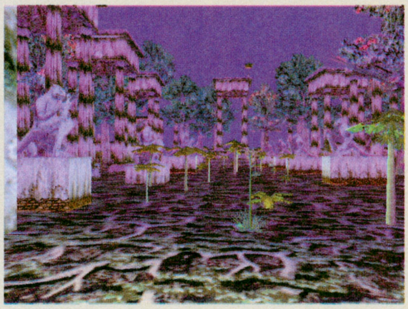
交通案内

■隣接ZoneのLocation	
Swamp of No Hopeへ	(1500,4500)
Emerald Jungleへ	(4000,1500)

Swamp of No Hopeの東、Emerald Jungleの南に位置するTrakanon's Teethを訪れるには、グループゲート呪文を利用してEmerald Jungleから来るのが良いだろう。Firiona Vieから徒歩で訪れる場合は、北に向かってSwamp of No Hopeへ入り、そこからZoneの南壁、東壁に沿って走ってくるのが比較的安全なルートだ。

特別なNPCが多数出現するかつての大都市

Trakanon's Teethには、Sarnakに滅ぼされたかつてのIksarの町、Sebilisがある。現在、その地は廃墟と化しているが、その深部はダンジョンOld Sebilisにつながっている。Old Sebilisを訪れるために必要なかぎは、このZoneに用意されたクエストで手に入れることができるのだが、かぎの材料となるアイテム以外にも、さまざまな特別なモンスターから性能の良いアイテムが得られることがある。そのため、常に高レベルプレイヤーでにぎわっている。



かつてはIksarの町であったSebilisの巨大な門。整然と並んだ像が、遠い昔の繁栄を物語っている。Zone全体をIksarの亡霊がいくつもうろついており、何とも不気味な雰囲気を醸し出している

Swamp of No Hope

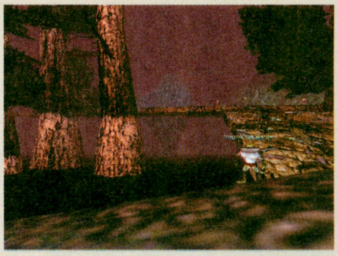
交通案内

■隣接ZoneのLocation	
Field of Boneへ	(5600,1000)
Trakanon's Teethへ	(1700,−4500)
Firiona Vieへ①	(−4500,2500)
Firiona Vieへ②	(−4500,2100)
Firiona Vieへ③	(−4500,2700)
East Cabilisへ	(3000,3100)

Swamp of No Hope は、Kunark大陸の中心から東寄りに存在する湿地帯だ。Firiona Vieの北側に位置し、Trakanon's Teethへ抜けるときにもよく利用される。注意しなければならないのは、Field of Boneへ至る道の近くにいるIksar種族のガードだ。Cabilisの町に近いので、Field of Boneへ向かう場合には、東側から回り込むようにした方が良いだろう。

大部分が水に覆われた湿原

Cabilis周辺の初級ゾーンのうち、Field of Boneに次いでモンスターのレベルが低いのが、このSwamp of No Hopeだ。出現するモンスターのレベルは1～25程度なので初級プレイヤーには適しているが、Zone全体が湿地で覆われており、迷ってしまうことが少なくない。そのため、パーティーで狩りをするにはあまり向いていないだろう。Kunark大陸の各Zoneは、たいていいくつかのダンジョンをその中に抱えているのだが、このSwamp of No Hopeだけには用意されていないのが特徴的である。

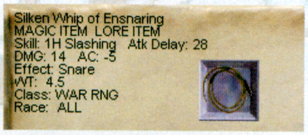


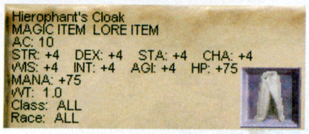
深い森と地表の湿原は、熱帯雨林気候の様相を呈している。どの方向に向いても同じような地形なので、移動するときにはSense Headingのスキルが必須だ。また、木々の陰に隠れてモンスターの接近に気付かない場合が多々あるので、気を付けよう

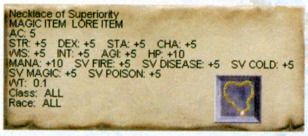
危険に満ちあふれた Kunark大陸のダンジョン一覧

Kunark大陸には、いわゆるダンジョンに相当するZoneが多数存在している。既存の大陸で言えば上級者向けと呼べるものが少なくないので、新たな冒険の場を求めていたプレイヤーにとってはうれしい内容となっている。ここでは、現在までに判明している九つのダンジョンについて、所在地などを中心にその概要を紹介していこう。

そのほとんどが中級者から上級者向けに設定された Kunark大陸のダンジョン







Kunark大陸のダンジョンで得られるアイテムのほんの一部。異世界のアイテムがかすんで見えるほどの性能を持つものも少なくない

まずは各ダンジョンの所在地などを表にまとめたので、プレイする際の参考にしてほしい。これらのダンジョンは、過去に栄えた文明の廃虚などを舞台にしたものと、自然の洞くつにモンスターがすみついたものの二つのタイプに分類することができる。登場するモンスターにはThe OverthereのFactionに属するものも多く、Evil系種族のプレイヤーが間違いなく苦労するということが難点だ。また、Kunark大陸のダンジョンには、中に入るのに特別なかぎが必要となるケースもある。

表を見てもらえば分かると思うが、初級者向けのダンジョンはKurn's Towerしか用意されていない。その分、中級者以上に適したダンジョンが一気に増えたことになる。難易度に関しては、適した冒険者のレベル(パーティーで挑んだ場合)に加え、一目で分かるよう★の数で評価した。ただし、これは今回紹介する九つのダンジョンの相対的な難易度を示すものなので、注意してほしい。実際のところ、★★☆☆☆で評価したTemple of DrogaやNurgaですら、既存のダンジョンであればCazic-Thuleくらいに相当する。ChardokやOld Sebilisなどは、Lower GukやNagafen's lair以上に高いレベルのモンスターが待ち構えているので、レベル50の冒険者でも苦戦は必至だ。

またKunark大陸全般に関して言えることだが、これらのダンジョンで得られるアイテムは非常に優れたものが多い。レベル50に達していない中レベルの冒険者であっても、従来では考えられないような良い性能のアイテムを得られるチャンスがあるので、ぜひメンバーを集めて新大陸の冒険に挑戦してみてほしい。



どのダンジョンへ行っても、今までとは違った姿をしたNPCが必ず登場する。景観にこだわったダンジョンも多いので、われわれ冒険者の目を楽しませてくれることだろう

ダンジョン一覧

名称	短縮名	ダンジョンがあるZoneとその入り口の座標		難易度(適したレベル)
Chardok	chardok	Burning Woods	(6400,−3600)	★★★★★ (レベル50以上)
City of Mist	citymist	Emerald Jungle	(300,−1980)	★★★★☆ (レベル40以上)
Crypt of Dalnir	dalnir	Warsliks Woods	(3500,3950)	★★★☆☆ (レベル30〜45)
Kaesora	kaesora	Field of Bone	(−1890,−325)	★★★☆☆ (レベル35〜50)
Karnor's Castle	karnor	Dreadlands	(615,−1890)	★★★★☆ (レベル45以上)
Kurn's Tower	kurn	Field of Bone	(455,1000)	★☆☆☆☆ (レベル10〜20)
Nurga	nurga	Frontier Mountains	(−2845,−630)	★★☆☆☆ (レベル30〜45)
Old Sebilis	sebilis	Trakanon's Teeth	(−2055,−4400)	★★★★★ (レベル50以上)
Temple of Droga	droga	Frontier Mountains	(3495,2880)	★★☆☆☆ (レベル30〜45)

Chardok(chardok)

所在地:Burning Woods(6400,−3600)
難易度:★★★★★(レベル50以上)

交通案内

Fiorina VieからDreadlandsを経由してBurning Woodsに入り、北東の角を目指すと巨大なとりでのような建築物がある。その門をくぐって右から2番目の入り口を進むと、右手の通路の奥にChardokの入り口が見つかる。Burning Woodsでは長い距離を延々と走ることになるが、Kunark大陸にあるダンジョンの中では、交通の便は良い方だ。

Sarnakが巣くう地中のとりで

とりでのような巨大な建物の中にあるChardokのダンジョンは、入り口と出口が異なっており、いったん中に進入してしまうとその場で後戻りすることはできない。ダンジョン内部の建物の中には地中深くへと続くがけの上に橋が架かっており、そこから落ちてしまうと脱出に苦労することになる。敵の呪文によって吹き飛ばされてしまうことも少なくないので、注意してほしい。

タツノオトシゴに長い手足を生やしたようなSarnak系のモンスターが多く、種類も豊富だ。ダンジョン内に生息するモンスターにはレベル50以上の強敵が数多く存在し、巨大なゴーレムや四足歩行のトカゲ(Mangler)も出現する。一部の敵にはInvisible系の魔法が通用せず、倒したNPCの再出現も早いため、奥に進むのは非常に困難である。また、戦利品としてごくまれにレベル51以上の呪文が得られることもある。



Chardokを攻めるなら、最低でもレベル50前後の2パーティーが必要になる。ダンジョンの外にいるSarnakを退治することで暇つぶしができるので、メンバーとの待ち合わせはこの城門付近をお勧めしたい。周辺の敵からはレベル50前後の冒険者でもたまに経験値が得られるので、退屈しないだろう



このChardoki Golemは、ENCのチャームの魔法を使ってペットにすることもできる。Kunark大陸に住むモンスターの多くは膨大な体力とけた外れの攻撃力を持っているため、最強のペットとなり得るのだ

未知のダンジョンに関するうわさ

うわさでは、Kunark大陸には全部で10のダンジョンと、異世界に相当するZoneが一つあるといわれている。今回紹介できなかったCharasis(Howling Stones)は、中に入るために特別なかぎが必要となるダンジョンである。かぎの入手の難易度の高さから、上級者向けダンジョンだと思われる。

異世界に相当するVeeshan's Peakも、何らかのかぎを入手しなければ入れない仕組みになっているようだ。レベル60の冒険者による複数のパーティーが必要だと予想されており、しばらくの間は未知のZoneであり続けるだろう。

City of Mist(citymist)

所在地:Emerald Jungle(300,−1980)
難易度:★★★★☆(レベル40以上)

交通案内

City of Mistへの入り口は、Emelald Jungleの東部にある。地表にはこの入り口へと至る道も存在するが、生い茂った亜熱帯植物に覆われていて分かりにくいので、座標を頼りに真っすぐ向かった方が無難だろう。なお、Emelald Jungleの西部には切り立ったがけがある。高低差が激しく非常に危険なため、Field of Boneから来る場合には注意しよう。



ベトナムにゆかりのあるデザイナーが作成したと言われるCity of Mistは、今までにないエキゾチックな景観が魅力だ。アジア風の建造物や亜熱帯植物、降り続ける雨が独特の雰囲気を醸し出している



City of Mistには幽霊やアンデッド系のモンスターのほか、Gyrating Gooというスライムも出現する。気持ち悪さという点では、Kunark大陸でも1、2を争うモンスターだ

ゴーレムが立ちはだかる古(いにしえ)の町

City of Mistは、正確に言うと"廃虚と化した町"である(その証拠に、この中では戦士系職業のプレイヤーもBindが可能となっている)。もちろん、今では狂暴なモンスターの巣くつとなっているので、実質的には普通のダンジョンとなんら変わりはない。

独特の優雅な景観もさることながら、上空に建造物が浮遊しているのが最もユニークな点である。その建造物の中へは堀に囲まれた寺院を通ってたどり着くことができるといわれているが、真偽の程は定かでない。というのも、寺院内部にはBlack Reaverという特殊なゴーレムが冒険者の行く手を阻んでいるからだ。このゴーレムは、いったん倒しても何度も復活するというやっかいな敵である。しかも、ドラゴンに匹敵する強さを持つNPCに変身することすらあるのだ。5月中旬の時点では、レベル50前後の冒険者が30人以上集まっても歯が立たなかった。

Crypt of Dalnir(dalnir)

所在地:Warsliks Woods(3500,3950)
難易度:★★★☆☆(レベル30〜45)

交通案内

Crypt of Dalnir はThe Overthereの隣に当たるWarsliks Woodsにあり、DreadlandsやFiriona Vieからは多少距離が離れている。Zoneの北西部に存在する洞くつに入り口が開いているのだが、森林に覆われていて発見することが難しく、座標を頼りに向かうしかない。

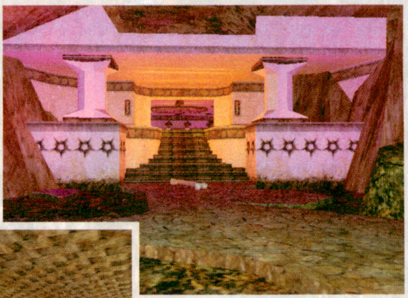
アイテムが豊富な地下3階層の墓所

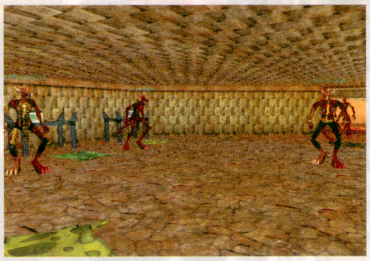
洞くつの入り口から右壁に沿って進むと、外から見た限りでは水の中なのに、進入しても普通に呼吸ができる不思議な場所に到達する(座標は2565,4550)。このCrypt of Dalnirは3階層に分かれた立体的な洞くつで、内部には建築物らしきものも存在する。

Sarnakの一種であるKlyと呼ばれる一族の神聖なる地下墓地という設定らしく、下層に降りれば降りるほどCLRやDRUの魔法を使うモンスターが登場するようになる。地下2階や地下3階へは落とし穴でつながっており、Invisibleなどの透明化呪文とLevitateを併用すれば簡単に侵入することができる。

レベル50以上の冒険者であれば経験値が得られるモンスターはほとんど存在しないが、ここで入手できる数々のマジックアイテムは平均以上の品質なので、徐々に人気のスポットとなっていくだろう。特に、MNK用の防具は異世界で得られるものと外観が同じで、性能もなかなかである。そのほか、NECの武器を作成するクエストなどがダンジョン内で実行できるようになっている。

洞くつ内でこの建物を見つけることができれば、Crypt of Dalnirの最深部へと進むことができる。Kunark大陸の多くのダンジョンがそうであるように、内部は複雑で広大だ。落とし穴や隠し通路では、Gnomeでは小さ過ぎ、TrollやOgreでは大き過ぎて、それ以上先に進めないことがある





ごくまれに、Crypt of Dalnirの真のボスであるThe Klyが出現するポイント。部屋の奥はダンジョン出口へのテレポーターになっている。壁際にはFroglokの頭の標本が並べられており、なかなか興味深い。また、The Klyから得られるネックレスは、その性能の良さで多くのプレイヤーの関心を誘うだろう

Kaesora(kaesora)

所在地:Field of Bone(−1890,−325)
難易度:★★★☆☆(レベル35〜50)

交通案内

Field of Boneの南東部には、古代の町と思われる大きな廃虚が残されている。ダンジョンKaesoraの入り口は、この廃墟の中央に近い建物の中にある。南西の位置にはIksarの町Cabilisがあり、Iksar以外の種族にとっては危険な場所となっているので、くれぐれもそちらに近づかないよう注意してもらいたい。

KaesoraのボスXalgozは、廃虚と化した聖堂内に出現する。周囲には多数の護衛がいるが、高レベルの冒険者ならば聖堂の外へ単独で連れ出すことも可能だ



バンパイアが支配する死者のダンジョン

Kaesoraは中級者向けのダンジョンの一つで、Crypt of Dalnirなどと同様に入り組んだ立体構造となっている。入り口周辺の上層部はSpiderなどが生息しているオーソドックスな洞くつなのだが、ここには落とし穴がいくつもある。しかし、この落とし穴を利用しないと奥へ進むことはできない。

最深部はXalgozというバンパイアが支配するエリアとなっており、幽霊やアンデッド系のモンスターが多数出現する。この周辺を大別すると、図書館エリアと聖堂エリアの二つに分けることができ、ボスのXalgozがいるのは聖堂側だ。周辺を警護するNPCからは、レベル50の冒険者でもまれに経験値が得られる。また、回復魔法を使うNPCが多いため、攻略の際にはレベル40代中盤のパーティーをそろえることをお勧めする。

ちなみに、Xalgozから手に入るXalgozian Fangは、今回紹介できなかったCharasis(Howling Stones)というダンジョンへ行くためのクエストアイテムの一つである。



図書館エリアには、Reaver of Xalgozなどの特別なNPCが多数出現する。ただし、倒したときに重要なFactionが下がってしまうことがあるので、注意してほしい(spectral librarianはVenrilSathir、tortured librarianはLegion OfCabilisのFactionに属している)

Karnor's Castle(karnor)

所在地:Dreadlands(615,−1890)
難易度:★★★★☆(レベル45以上)

交通案内

Dreadlands東部の砂漠には、巨大な遺跡が存在する。この遺跡内にダンジョンKarnor's Castleへの入り口がある。レベル34以上のDRUやWIZがいれば、グループゲートの呪文でDreadlandsへ直接やって来ることができるので、移動に関してはさほど苦労しないはずだ。

最深部にボスが控える巨大な古城

Karnor's Castleは、多数のDrolvarg(オオカミのような顔を持つモンスター)がひしめくダンジョンだ。レベル50の冒険者ならほぼすべての敵から経験値が得られるので、Kunark大陸が公開された当初から人気の高いZoneである。もちろん、交通の便が良いことも無関係ではない。

構造的には、城門、城、地下室の三つのエリアで成り立っている。Drolvarg以外にも、Spectral Protectorなどの幽霊や、Decayed Soldierのようながいこつの姿をしたアンデッド系のモンスターも多数存在する。また、Cursed Handなどのユニークな姿をしたNPCも見受けられる。

特に注意が必要なのは、城の最深部にIksar族に似た姿をしたVenril Sathirというボスが潜んでいるということだ。Lady VoxやLord Nagafenと戦わせてみたいというほど強く、筆者のプレイするサーバーではレベル50以上の冒険者が40人前後で挑んで、太刀打ちできずに撤退を余儀なくされたと伝え聞く。深部まで探索する際は慎重に歩を進めてほしい。



この防具を着たオオカミ人間がDrolvargである。Zoneの入り口付近では、常に複数のパーティーが同時にハンティングしているので、Train(モンスターの集団がプレイヤーを追いかけて列を作ること)が起こりやすい。その様子は、かつてのCazic-Thuleをほうふつさせる



Kunark大陸では、幽霊の姿をしたNPCが多数登場する。この画像で分かるとおりその姿は半透明なので、背景と重なって判別しにくいケースもある

Kurn's Tower(kurn)

所在地:Field of Bone(455,1000)
難易度:★☆☆☆☆(レベル10〜20)

交通案内

Field of Boneには、Zone名の由来となったと思われる干からびたくぼ地がある。このくぼ地の北端にそびえ立っている塔がKurn's Towerだ。いずれのZoneから来たとしても、くぼ地の縁に沿って探せば必ず見つかるだろう。

地下洞くつにつながる初級者ダンジョン

Kurn's Towerは、Kunark大陸では数少ない初級者向けのダンジョンである。その中は、塔の内部と地下に張り巡らされた地下洞くつの二つのエリアで構成されている。

入り口周辺にはGreater Skeletonなどのアンデッドモンスターが多数出現し、塔の上に進むに従って徐々に強くなっていく仕組みになっている。一方、地下洞くつはSkeletonに加え、モグラに似たBurynaiが多数登場する。難易度は塔内部よりも高く、深部へ進めばレベル24前後まで経験値が得られるはずだ。また、Bargynnなどの特別な名前を持ったBurynaiも潜んでいる。

ただし、この地下洞くつは垂直な穴に落ちないとたどり着けない仕組みとなっている。後戻りは不可能なので、必ずバランスの取れたパーティーで挑みたい。洞くつ内にはField of Boneへとつながる別の出口が存在するので、帰るときにはこれを探し出そう。



アンデッド系のNPCには、最も近くにいる人を攻撃する習性がある。まだEQに慣れていない初心者の人は、ほかのグループが起こしたTrainに巻き込まれないよう注意しよう



かわいいと評判のBurynaiだが、近くで見ると意外に狂暴な顔つきをしている。Kunark大陸のあちこちで見ることができるが、このBurynai Excavatorは最も弱い部類に含まれるだろう

Nurga(nurga)

所在地:Frontier Mountains(−2845,−630)
難易度:★★☆☆☆(レベル30〜45)

交通案内

Nurgaは、Frontier Mountainsの南側にその入り口を持つ。グループゲート呪文でDreadlandsを経由するのが最も簡単な訪れ方だが、Firiona Vieから来る場合もLake of Ill Omenを通過するだけで良い。Frontier Mountainsは起伏が激しく、走っているだけで落下ダメージを受けてしまう可能性があるので、移動の際はLevitateの呪文があると助かる。

三種類のモンスターがうごめく廃鉱

本来の呼称である"Mines of Nurga"という名が示すように、もともとは鉱山だった場所である。経緯は定かでないが、現在は強暴なモンスターが生息する廃鉱となっている。内部でつながっているダンジョンTemple of Drogaとは対照的に、配置されているNPCは非常に少ない。訪れる人もまばらなので、のんびりとした冒険を楽しむことができるだろう。

出現するNPCは大別して3種類。Burynaiというモグラに似た亜人種と、Briarweb Spiderなどのクモ、そしてTemple of DrogaにもいるGoblinである。Burynaiは西側、クモなら中央といった具合に、生息エリアがそれぞれ決まっている点は分かりやすい。また、Burynaiからはレベル47前後でも経験値が得られることがあるので、ひそかなハンティングスポットとなっている。



Burynaiには、CenobiteとRockshaperの2種類が存在する。このCenobiteは魔法を使うタイプで、Rockshaperは戦士タイプだ



Burynai Cenobiteからは、CLR専用のRobeが得られる(Burynai Legion Gi)。落ち着いた色合いが好評で、Nurgaの特産品とも呼ばれている

Old Sebilis(sebilis)

所在地:Trakanon's Teeth(−2055,−4400)
難易度:★★★★★(レベル50以上)



かぎを与えてくれるEmperor Ganakは、Trakanon's Teethの南西にいる(−2745,2830)。Old Sebilisで全滅した場合に備え、予備のTrakanon Idolを入手して銀行に預けておこう

交通案内

Old Sebilisの入り口はTrakanon's Teethの東側、Sebilisという町の廃虚の中にある。中へ入るには特別なかぎ(Trakanon Idol)が不可欠なので、まずこれを手に入れよう。このTrakanon Idolは、Emperor Ganakから与えられるクエストで得られる。クエストに必要なアイテムはMedallion of the KunzarとMedallion of the Nathsarの二つで、これらはTrakanon's Teethに出没するFloglok ForagerとFloglok Hunterが持っている。かぎは冒険者1人につき一つずつ必要なので、事前にしっかりと準備しておきたい。

LiveとDeadに分かれたKunark版のGuk

Old Sebilisは、カエルによく似たFloglokという亜人種のダンジョンだ。ベテランの冒険者であれば、Kunark版のGukと言えばピンとくるだろうか。ただし、難易度はLower Gukをはるかに上回っている。入り口付近ですら、Floglok Dar Knightなどの強烈なNPCが出現するので、レベル50以上のパーティーで挑むべきだ。

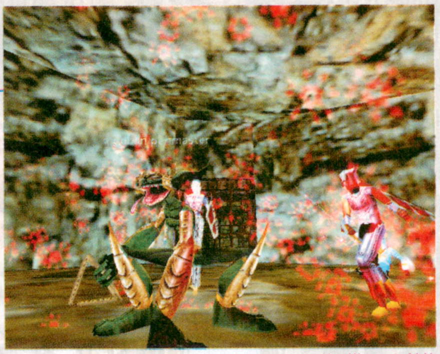
ダンジョンの構造は、いわゆるLiveサイドとDeadサイドに分けることができる。入り口周辺には生きているFloglokをはじめ、Pox Scarabなどの巨大な昆虫が多数生息している。また、ここからは三つのルートが分岐しており、そのうちの一つが、アンデットと化したFloglokのいるエリアへとつながっているのだ(ここにはかぎの掛かった扉があり、ROGのPick Locksのスキルが必要となる)。Deadサイドの奥に何があるのか、また、Floglokが住みつくようになった経緯など、興味のつきないダンジョンである。優れたアイテムが続々と発見されていることもあり、高レベルの冒険者で連日にぎわっているようだ。



Floglokの名称には、Gukのそれと同様に規則性がある。このFloglok Krup Knightはレベル51前後のNPCで、Dar→Bok→Krup→Ilisといった順で強くなっていく

Temple of Droga(droga)

所在地:Frontier Mountains(3495,2880)
難易度:★★☆☆☆(レベル30～45)



監獄(Jail)エリアの入り口には、かぎの掛かった鉄格子がある。ここを通り抜けるには、ROGのPick Locksのスキルを使うか、Goblinからかぎを手に入れるしかないようだ

交通案内

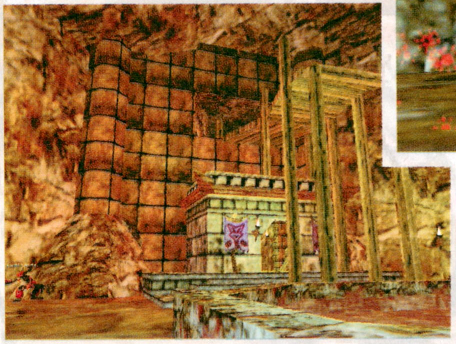
Temple of Drogaへの入り口は、Frontier Mountainsの北東にある。基本的な注意点としては、Nurgaと同様に、グループゲート呪文を使ってDleadlandsから向かう、Levitateの呪文を活用するなどが挙げられる。

トラップが潜むGoblinの洞くつ

Temple of DrogaはGoblinの住む広大な洞くつで、内部でダンジョンNurgaともつながっている。最初に注意してほしいのは、入り口付近に落とし穴があり、奥へ進むためにはここに落ちなければならないという点だ。歩いて外へ出るには別の道を探す必要があるので、不用意に先へ進むのは避けなければならない。

内部の構造はさほど複雑ではないが、とてつもなく広いのが特徴だ(多数の分岐が存在するが、行き止まりも多い)。北西側と中央東側にそれぞれ建物があるので、ここを起点に探索すると分かりやすいだろう。なお、西側には監獄につながる落とし穴のトラップがあるので、要注意である。

出現するGoblinは10種類以上で、複数がセットで配置されている場合が多い。難易度的にはダンジョンInfected Pawに近く、レベル40代の冒険者でも多数のGoblin相手にてこずることだろう。



洞くつ内には、Goblinの巣と化した建物がいくつか存在している。北西側の建物内部には、Soothsayer Dregzakという特別なGoblinがいた

Tips 集合場所はKarnor's Castle?

Kunark大陸のフィールドZoneは、以前からあるZoneと比べると異様に広い。そのため、パーティーメンバーが集まっても、目的地へたどり着くまでに相当の時間を要してしまう。この時間を少しでも短縮したいなら、DRUやWIZの新しいグループゲート呪文を活用するとよい。

DRUにはWind of NorthとWind of South、WIZにはTishans RelocationとMarkars Relocationというグループゲート呪文が追加された。行き先はそれぞれ、前者がSkyfire Mountains、後者がEmerald Jungleとなっている。ただし、これらは脱出専用のグループゲート呪文なので、Kunark大陸のダンジョン内からでしか使用できないという制限がある。よって、"移動のためにダンジョンへ立ち寄る"必要があるというわけだ。

いちいち手間が掛かると思われるかもしれないが、地道に走るよりはよっぽど速いので、一度試してみてほしい。特に、Old SebilisやCity of Mistに行く場合には、Emerald Jungleへのグループゲートが重宝するだろう。定番となっているパターンは以下のとおりだ。

①Circle of Combineなどの呪文でDreadlandsへ移動
②DreadlandsにあるKarnor's Castleの入り口へ向かう
③メンバーがそろったらKarnor's Castleの中へ入る
④目的地に合わせて、2種類の呪文のどちらかを選んで唱え、移動を行う

なお、City of Mistはシステム上でダンジョンとは見なされていないらしく、これらの脱出用グループゲート呪文は使用できないので、注意してもらいたい。



DRUのWind of Southを使うと、Emerald Jungleの南西部に到着する。そこから南東へ向かうと、Trakanon's Teethへ入る関所のような建物がある(WIZの場合もほぼ同じ場所である)

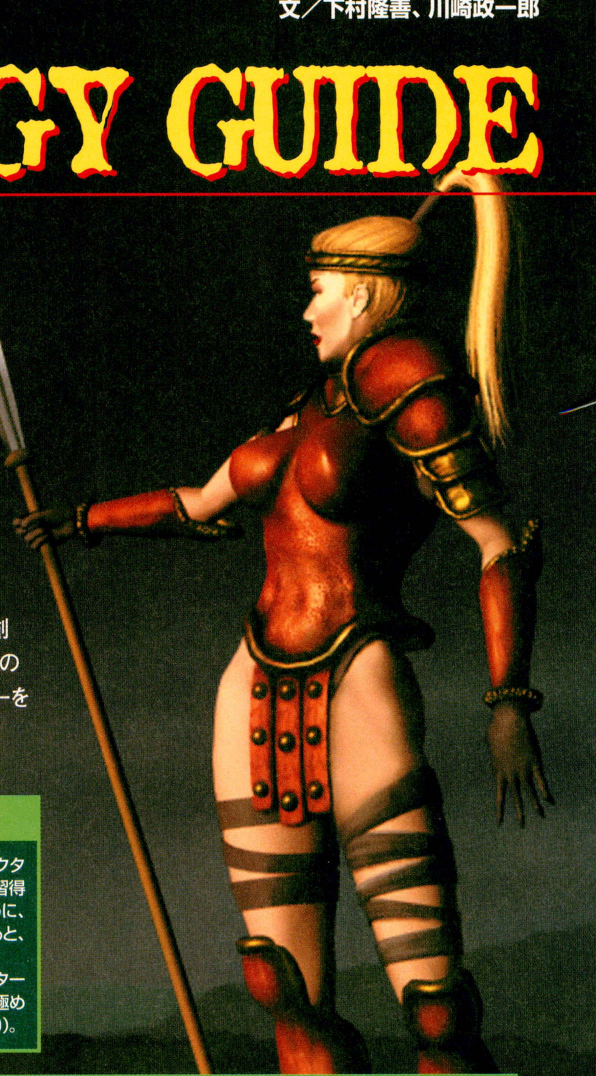
アクションRPGの大作「DIABLO Ⅱ」の発売が間近に迫っている。クローズドベータテストが終了した後、2000年5月にはサーバーへの負荷をチェックするストレステストが行われ、全世界で10万人がDIABLO Ⅱを体験した。このテストに参加した多くの日本人も、発売を今か今かと待ちかねているに違いない。今回は、プレイ開始前に必ず知っておきたいスキルシステムの概要について紹介する。前作をはるかにしのぐ内容を持つこのシステムを理解しなければ、個性的なキャラクターを育て上げるというDIABLO Ⅱの魅力を実感することはできないだろう。ここでは、スキルシステムの基礎について解説していく。

文／下村隆善、川崎政一郎

発売直前！ 期待のRPGを緊急攻略

FIRST STRATEGY GUIDE

プレイヤー必読の情報が詰まった高密度攻略がスタート!!



DIABLO Ⅱ独自の魅力はスキルシステムにあり

「DIABLO Ⅱ」では、Amazon、Barbarian、Necromancer、Paladin、Sorceressという五つのキャラクタークラスが用意されている。そして、各クラスは独自のスキルを30種類持っている。

結論から言うと、DIABLO Ⅱのスキルシステムはよく作り込まれており、スキルを選択する際にプレイヤーはどの特性を伸ばすべきか悩むことになる。スキルは、キャラクターの戦闘能力を大きく左右し、戦術はもちろんのこと、集めるべきアイテムにまで影響を及ぼす。どのスキルを習得するか、また、スキルレベルをどの程度上げればよいかについて、正しい答えは存在しない。これこそが、プレイヤーの創意工夫が生かせる部分であり、DIABLO Ⅱ独自の魅力となっているのだ。この面白さは前作のアイテム集めに匹敵し、再び多くのプレイヤーを虜にするだろう。

スキルポイントとスキルレベル

スキルを覚えるには“スキルポイント”が必要となっており、これは原則としてキャラクターのレベルアップごとに1点だけ得られる。また、スキルポイントは、新しいスキルの習得だけでなく、すでに覚えたスキルを鍛えるために使うことができる。前作の魔法のように、DIABLO Ⅱのスキルにはレベルがあり、スキルポイントを使って“スキルレベル”を上げると、その効果が高まるようになっているのだ。

ベータテスト(Version 1.10)の時点では、スキルレベルの最大値は20で、キャラクターレベルの上限は100とうわさされている。従って、1キャラクターですべてのスキルを極めることはまず不可能である(スキルレベル20×スキル30種=キャラクターレベル600)。

スキルの習得に必要なレベルとスキルツリー

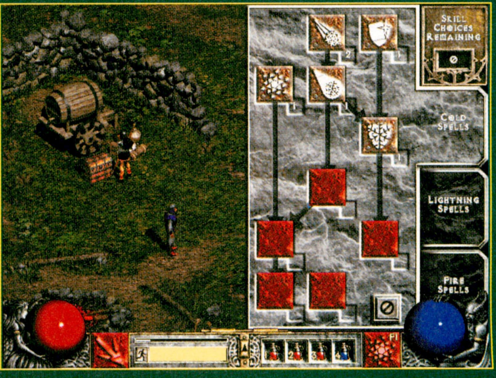
各クラスに用意された30のスキルは、それぞれ習得に必要なキャラクターレベルが定められている。キャラクターのレベルが上がれば、より強力なスキルが覚えられるという仕組みで、全体として見ると六つの段階(スキルランク)に分けられる(表参照)。

注意してほしいのは、スキルレベルの上限は、そのスキルが習得可能になった時点からキャラクターレベルが1上がるごとに一つずつしか上がっていかないというルールである。例えば、キャラクターレベル6の時点で、スキルポイントを6点ためていたとしても、ランク2のスキルに一気に6ポイント振り込むことはできないのである。

このような基本ルールに加え、スキルにはツリー構造による習得制限がある。各クラスのスキルは3系統に分けられており、それぞれの系統がツリー構造を形成している(3系統×10スキル)。上位のスキルを覚えるには、事前に下位のスキルを習得しておかなければならないといった具合に、順序立てられているのだ。

スキルの習得に必要なキャラクターレベル

スキルランク	1	2	3	4	5	6
キャラクターレベル	1	6	12	18	24	30



スキルツリーの一例。各スキルは矢印に従って順番に習得しなければならない。二つの矢印で結ばれている場合は、下位の二つのスキルを習得する必要があるという意味だ

Information

開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンユーザーサポートセンター 06-6946-3099
価格	：8,800円
発売時期	：2000年7月1日

注：今回の記事はクローズドベータテストで得られた情報を基に作成しました。製品版では内容が変更されることがあります

スキルの選択によってキャラクターの個性が決まる

前作では、同じクラスにおいてキャラクターに差をつけるための要素はアイテムしかなかった。DIABLO Ⅱでは、アイテムに加え、習得するスキルの違いで個性が生み出せるようになっている。同じクラスであっても、30種類のスキルがあるため、プレイヤーの考え方次第でまったく異なるキャラクターが作り出せるのだ。

例えば、Amazonには“槍(やり)”専用のスキルと“弓”専用のスキルが用意されている。そのため、同じAmazonでも、基本的に槍派か弓派という違いが生じる(もちろん両方を覚えていってもよい)。槍や弓のスキルはそれぞれ10種類あるので、さらにどれをメインにするかによって特徴が変わっていくのだ。

DIABLO Ⅱにおけるキャラクターの育成は、二つの方向性がある。スキルを絞り込み徹底的に極める方向と、逆にすべてのスキルを習得して平均的に鍛える方向である。スキルを絞り込み過ぎると柔軟性に欠け、どれも平均的になると力不足に陥る。従って、特定のスキルを伸ばしつつ、バランスを考えてほかのスキルも習得しておくのが一般的だ。

しかしながら、ベータテストではCharge Boltレベル20のSorceressや、Poison Daggerレベル15のNecromancer、Chargeレベル12のPaladinなど、一芸に秀でたキャラクターがたくさんいたのも事実である(そして実に面白そうであった)。多少むちゃな習得の仕方をしても、パーティープレイで乗り切るという手段もある。ぜひ、自分好みのキャラクターを育て上げていってほしい。



8人まで参加可能なマルチプレイや新アイテムなど、DIABLO Ⅱの魅力はいくつもあるが、その中でも最も新鮮なのはスキルシステムだ。ベータテストでは多くのプレイヤーが何度もキャラクターを作り直し、自分の理想を追い求めていた

ActiveスキルとPassiveスキル

DIABLO Ⅱには、実に多様なタイプのスキルが用意されている。Golemを召喚する、武器を一度に複数回連続で振り下ろす、マナの回復が速くなるなど、全クラスのスキルを合計すると150にも及ぶ。また、前作ではクラスに関係なく使用できた魔法も、本作では個々のクラスのスキルとして扱われるようになった。まず、スキルの基本型として、Active(能動)スキルとPassive(受動)スキルの違いを押さえておこう。

Activeスキルとは、プレイヤーが任意に発動させるスキルを指す。Fire Ballなどの攻撃魔法が最も分かりやすい例で、DIABLO Ⅱのスキルの多くがこれに該当する。

もう一つのPassiveスキルとは、キャラクターの潜在能力を向上させたり、自動的に発動するスキルのことである。マナの回復を速める“Warmth”というスキルがその一つで、プレイヤーが操作しなくても効果が得られるという点が大きな特徴だ。視覚的な変化が乏しいために見落としやすいが、重要なスキルが多いので、必ずチェックしておこう。

左クリック



右クリック



二つの画像には、それぞれマウスの左右のボタンに割り当てられるActiveスキルが示されている。前作の左ボタンは、移動または武器による攻撃だけだったが、DIABLO Ⅱではスキルを使うこともできるのだ。膨大なスキルが用意されているので当然の仕様とも言えるが、二つのスキルが同時に使えるので、かなり戦いやすい。なお、左にセットできるスキルは攻撃用に限られている

スキル Tips1 未修得のスキルを試用できる特別な武器

DIABLO Ⅱには、スキルレベルを上昇させる効果を持つ武器が存在している。武器の種類とクラスは対応関係にあり、例えば、Necromancerのスキルを上昇させる効果は、Wand類にのみ付随する。ベータテストでは、このほかにPaladinのスキルを上昇させるScepter類と、Sorceressのスキルを上昇させるStaff類が存在した。これらの武器は、試しにスキルを使ってみたい場合にも重宝するだろう。

余談になるが、ベータテストではこれらの武器の修理代が異常に高かった。特に、武器をメインに戦うPaladinにとっては致命的で、1回の冒険を終えると一財産吹っ飛ぶとまで言われていた。製品版では多少修整されると思うが、Paladinでプレイする人はScepterに要注意だ。



スキルレベルを上昇させるアイテムの一例。具体的なスキル名、上昇度、クラスが示されるので分かると思うが、別のクラスのキャラクターが装備しても効果は得られない

スキル Tips2 スキルレベルの差を体験できるSkill Shrine

習得したスキルを伸ばしていくかどうか悩んだ場合は、まずSkill Shrineに触ってみよう。前作を知っている人には不要な説明になるが、Shrineとは触れることによって一時的にさまざまな効果をもたらす怪しげな祭壇である。Skill Shrineは、習得したすべてのスキルのレベルを二つ上昇させる。一時的なパワーアップとして実戦に役立つShrineだが、スキルレベルの差を知りたい場合にも有効だ。



最重要データを網羅した全5クラスのスキル解説

ここからは、ベータテストで得られた情報を基に各クラスのスキルを解説していく。序盤のキャラクター育成に役立つように、キャラクターレベル15のサンプルをいくつか紹介するので、参考にしてもらいたい。

Amazon

前作のRogueに似たAmazonは、弓と槍という二つの攻撃手段を持つユニークなクラスである。弓を使ったアウトレンジからの攻撃が得意なのは言うまでもないが、槍を持った場合でもBarbarianやPaladinに劣らぬ働きをする。育て方次第でパーティーの前衛／後衛のいずれかを選べる点がほかのクラスにはない大きな特徴だ。



Javelin and Spear Skills



投げ槍(Javelin)または槍(Spear)に特化したスキルがそろっており、接近戦を主体とする場合は、このツリーのスキルをメインに習得していくといい。

槍で戦う場合、序盤の主力となるスキルはJabかImpaleだ。Jabは連続で3回の攻撃を繰り出し、Impaleは通常の4倍のダメージを与える。結果的には同じように見えるが、プレイしていて気持ちが良いという単純な理由から、Jabの方が人気は高い(Impaleの攻撃速度は非常に遅い)。なお、Impaleの武器耐久度に関するペナルティーはあまり気にする必要はない。DIABLO IIでは、武器や防具の耐久度が下がっても壊れないからだ。

槍をメインとするプレイヤーは、保険として間接攻撃手段もほしい場合、弓だけでなく、投げ槍にも注目するといい。序盤では特にPoison Javelinが使いやすく、お勧めである。これは投げた槍の軌道上に毒ガスが残るため、うまく使えば複数の敵をまとめて倒すことができる。なお、Power StrikeやLightning Boltは、スキルレベルを上げると強いが、マナコストは高い。



Amazon特有の悩みだが、槍に加えて弓と矢を携帯すると、インベントリーが占領されてしまう。槍をメインとする場合は投げ槍を携帯し、このPoison Javelinなどのサイドスキルを覚えよう

Passive and Magic Skills

槍派と弓派の両者にとって重要なツリーで、Amazonの潜在能力を高めるスキルや補助的な役割を担うスキルで構成されている。

まず、Passiveスキルに注目してもらいたい。Critical Strikeは、Amazonの攻撃力を陰で支える偉大なスキルで、STRの低さも気にならないほどの強さを生み出す。BarbarianのWeapon Mastery、PaladinのOffensive Auras(共に後述)に相当し、ゲーム終盤まで役立つので鍛えていこう。

一方、Amazonの防御力に深くかかわっているのがDodgeやAvoidである。自動的に攻撃を避けるという独特の効果があり、BarbarianのShoutやPaladinのDefiance(後述)と同等の役割を果たす重要なスキルだ。特に、接近戦を行うことになる槍派は、Dodgeがないと打たれ弱いことが露呈するので要注意である。

そのほかのスキルでは、Inner Sightが実用的でお勧めだ。なお、敵の間接攻撃を避けられるSlow Missilesは、終盤に近づくにつれて活躍しそうなスキルである。





Inner Sightを発動したシーン。ベータテスト時点では、レベル20以上のキャラクターでも防御力(Defense)は100〜150前後だった。このことから推測しても、序盤においてこの魔法の効果は非常に大きいことが分かる

Amazonのスキルリスト

Javelin and Spear Skills

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Jab	A	1	—	槍による連続攻撃(3回)	—
Power Strike	A	6	—	槍に雷属性を付加	Jab
Poison Javelin	A	6	—	投げ槍に毒を付加	—
Impale	A	12	—	槍の耐久度を犠牲に大ダメージを与える	Jab
Lightning Bolt	A	12	—	投げ槍に雷属性を付加	Poison Javelin

Passive and Magic Skills

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Inner Sight	A	1	—	一定範囲内にいる敵の防御力を下げる	—
Critical Strike	P	1	—	クリティカルヒット率を上げる	—
Dodge	P	6	—	直接攻撃の回避率を上げる(静止時)	—
Slow Missiles	A	12	—	敵の放った間接攻撃をスローモーションにする	Inner Sight
Avoid	P	12	—	間接攻撃の回避率を上げる(静止時)	Dodge

Bow and Crossbow Skills

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Magic Arrow	A	1	—	魔法の矢を放つ(矢を消費しない)	—
Fire Arrow	A	1	—	炎の矢を放つ	—
Cold Arrow	A	6	—	氷の矢を放つ(敵の動きを遅くする)	—
Multiple Shot	A	6	—	複数の矢を一度に放つ	Magic Arrow
Exploding Arrow	A	12	—	着弾後、爆発する矢を放つ	Magic Arrow、Fire Arrow、Multiple Shot

スキルリストの見方

スキルポイントは非常に貴重で、一度使用すると再びやり直すことはできない。従って、キャラクターの育成にはある程度計画を立てた方が良い。今回はベータテストで確認できた約半数のスキルを解説する。省略した用語については右を参照すること。

区＝スキルのタイプを区別するもので、A＝Activeスキル、P＝Passiveスキル
Lvl＝キャラクターレベル
パ＝パーティーメンバーに直接効果を及ぼすスキルには、○を付けて区別した

Bow and Crossbow Skills


槍に比べ、弓のスキルのマナコストは高い。すぐにマナが尽きてしまうので、使いどころを見極め、適したスキルを使おう。画面はExploding Arrowを使用しているシーンだ

弓関連のスキルは、すべてこのツリーにまとめられている。序盤で習得可能なスキルには、矢を消費しないMagic Arrowや、炎によるダメージを追加するFire Arrowもあるが、主力となるのはExploding ArrowとCold Arrowだ。

Exploding Arrowは、複数の敵を効率良く倒すのに適しており、スキルを鍛えれば囲まれたときにも対処できる。一方のCold Arrowは、弓派にとって最も嫌な“敵の接近”を防ぐためのスキルである。これを用いたヒット&アウェイは対ボス戦で必須となるので、弓派ならば使い方も含めて覚えておきたい(Cold Arrowで敵の動きを遅くし、通常の矢でダメージを積み重ね、接近されたら走って距離を取るという動作を繰り返す)。

なお、Multiple Shotは、あまりにも強力であったため、ベータテスト期間中に修正が施された。変更点は二つで、一つはユニークアイテムに付随するスキル効果(例:Exploding Arrow)と重複しなくなったということ。もう一つは、以前は対象に接近して使うとすべての矢が当たったが、現在は1本の矢しか当たらないという点だ。弱くなり過ぎたという声も多いので、最終的なバランスが注目される。



Amazonの育成例

Amazonの育成パターンは槍派か弓派の2通りに分けられ、それぞれ特化する攻撃用スキルでさらに変化していく。ただし、Passive and Magic SkillsのCritical StrikeやDodgeなどを習得し、全体のバランスを図るという点ではどちらも同じだ。

ちなみに、スキルポイントをPassive and Magic Skillsに多く割り振り、槍と弓の攻撃用スキルを厳選して覚えると、両方の武器が使える万能タイプとなる。もちろん、槍や弓の専門家と比較すると、パワー不足であることは否めない。これを中途半端なキャラクターと見るか、前衛／後衛の2タイプが楽しめるキャラクターととらえるかは、プレイヤーによって異なるだろう。

槍をメインとした場合

習得スキル名	Slvl
Avoid	1
Critical Strike	4
Dodge	3
Inner Sight	1
Jab	3
Poison Javelin	3

弓をメインとした場合

習得スキル名	Slvl
Avoid	1
Cold Arrow	2
Critical Strike	4
Dodge	1
Exploding Arrow	3
Fire Arrow	1
Inner Sight	1
Magic Arrow	1
Multiple Shot	1



Amazonのスキルデータ

Javelin and Spear Skills

Slvl	Jab	Power Strike
1	AR+10%／DMG−15%／Mana2	AR+10%／DMG1-8／Mana2
2	AR+15%／DMG−10%／Mana2	AR+15%／DMG4-11／Mana2.2
3	AR+20%／DMG−5%／Mana2	AR+20%／DMG7-14／Mana2.5
4	AR+25%／Mana2	AR+25%／DMG10-17／Mana2.7
5	AR+30%／DMG+5%／Mana2	AR+30%／DMG13-20／Mana3
備考	Slevel3までは攻撃側にDMGのペナルティーが加わる	—

Slvl	Poison Javelin	Impale	Lightning Bolt
1	DMG9-14／3sec／Mana4	DMG+300%／AR+25%／DUR50%／Mana3	DMG1-40／Mana6
2	DMG14-18／3sec／Mana4.2	DMG+300%／AR+32%／DUR51%／Mana3	DMG9-48／Mana6.2
3	DMG18-23／3sec／Mana4.5	DMG+300%／AR+39%／DUR52%／Mana3	DMG17-56／Mana6.5
4	DMG23-28／3sec／Mana4.7	DMG+300%／AR+46%／DUR53%／Mana3	DMG25-64／Mana6.7
5	DMG28-32／3sec／Mana5	DMG+300%／AR+53%／DUR54%／Mana3	DMG33-72／Mana7
備考	毒によるダメージは一定の時間を必要とする	—	—

Passive and Magic Skills

Slvl	Inner Sight	Critical Strike	Dodge	Slow Missiles	Avoid
1	8sec／DEF−46／13.3Yards／Mana5	16%	18%	12sec／33%Slow／13.3Yards／Mana5	24%
2	12sec／DEF−50／13.3Yards／Mana5	25%	24%	18sec／33%Slow／13.3Yards／Mana5	31%
3	16sec／DEF−54／13.3Yards／Mana5	32%	29%	24sec／33%Slow／13.3Yards／Mana5	36%
4	20sec／DEF−57／13.3Yards／Mana5	38%	34%	30sec／33%Slow／13.3Yards／Mana5	41%
5	24sec／DEF−60／13.3Yards／Mana5	42%	37%	36sec／33%Slow／13.3Yards／Mana5	45%

Bow and Crossbow Skills

Slvl	Magic Arrow	Fire Arrow	Cold Arrow	Multiple Shot	Exploding Arrow
1	DMG0／Mana1.5	DMG1-4／Mana3	DMG3／4sec／Mana3	2Arrows／Mana4	DMG2-4／Mana5
2	DMG1／Mana1.3	DMG3-6／Mana3.2	DMG5／6sec／Mana3.2	3Arrows／Mana6	DMG7-9／Mana5.5
3	DMG2／Mana1.2	DMG5-8／Mana3.5	DMG7／8sec／Mana3.5	4Arrows／Mana8	DMG12-14／Mana6
4	DMG3／Mana1.1	DMG7-10／Mana3.7	DMG9／10sec／Mana3.7	5Arrows／Mana10	DMG17-19／Mana6.5
5	DMG4／Mana1	DMG9-12／Mana4	DMG11／12sec／Mana4	6Arrows／Mana12	DMG22-24／Mana7

スキルデータの見方

スキルレベル5までのデータを掲載する。なお、データの表記は実際のゲーム画面に合わせており、例えば、“DMG+200%”は合計すると通常の3倍のダメージを与えるという意味である。また、データ自体は製品版で改変される可能性がある。省略した用語については以下を参照すること。

Slvl=スキルレベル(Skill Level)
AR=アタックレート(Attack Rate)
DEF=防御力(Defense)
DMG=ダメージ(Damage)
DUR=武器防具の耐久度(Durability)
Mana=消費マナ
Sec=効果が持続する秒数(Second)



Barbarian

剣や斧といった武器を使って存分に暴れ回りたいのであれば、Barbarianが最適だ。純粋な戦士としての能力は全クラス中トップで、前作のWarrior以上に力強い。"野蛮人"と訳されることから無器用に思えるかもしれないが、魔法に似た特殊能力も兼ね備えている。

Warcries

Barbarianのトータルバランスを考える上で重要なツリーで、戦闘を間接的にサポートする役割を担う。序盤で習得可能なWarcriesには、Howl、Shout、Tauntの三つがある。

使用頻度が高いのはShoutで、すべてのBarbarian必修といっても過言ではない(パーティーメンバーにも効果が及ぶ)。Howlは、いざというときのために覚えておきたいスキルだ。多数のモンスターに囲まれた際や、パーティーメンバーが瀕死のときに非常に役立つ。積極的に使えば、敵を散らしながら撃破する戦い方も可能となるだろう。

序盤ではそれほど必要ないが、習得しておくと便利なのがTauntである。これを使用すると、モンスターは一直線に自分へ近づいてくる。DIABLO Ⅱでは、逃げ回る習性を持つモンスターが少なからずいる。そのため、相手をたぐり寄せるために重宝するのだ。ゲーム中盤以降では、仲間の魔法使いたちを守るために使う機会も増えていくだろう。

Find PotionやFind Itemは、戦闘に直接かかわってこないので習得するか悩むところだが、序盤ではBarbarianがパーティーメンバーに貢献できる数少ないスキルである。





接近戦を得意とするBarbarianだが、その強さを支えているのがWarcriesだ。ほかのクラスの場合、多数の敵に囲まれると非常に危険だが、BarbarianであればShoutやHowlがある。画面はShoutを使用したシーン



Combat Masteries

Passiveスキルで構成されたCombat Masteriesは、Barbarianを語る上で欠かすことのできないツリーである。特定武器の熟練度を上げるスキル(以下、Weapon Mastery)が6種類あり、武器のダメージと命中率に恒久的なボーナスを与えてくれる。

ほかのクラスと比べてみると分かるが、AmazonにはCritical Strike、PaladinにはMightやBlessd Aimといった武器の攻撃力を増加させるスキルがある。これに相当するのがWeapon Masteryで、習得しなければ三流の戦士と呼ばれてしまうくらい重要である。

ただし、Barbarianは序盤から武器の種類を選択する必要がある。ユニークアイテムのことなどを考え出すと、武器とCombat Masteriesのどちらを先に選択するか悩まされるので、好みで武器の種類を決めてしまおう。ベータテストでは、片手用武器ならSword、Axe、Mace、両手用武器ならPole Armが定番だったが、すべての武器が明らかになる製品版では再検討が必要となりそうだ。

Weapon Masteryとは別タイプのIncreased Staminaは、スキルレベル1で30%ものボーナスがある。長時間走るために覚えておいて損はない。





筆者が使用していたキャラクター。二刀流でSword Masteryに特化させるというスタンダードなスタイルだ。Weapon Masteryを選ぶ際は、武器のリーチや振りの速度にも注意したい。ダメージの大きいFalchion(片手用武器、Sword系)を選んでみたが、リーチが短く、使いにくかった

Barbarianのスキルリスト

Warcries

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Howl	A	1	—	周囲の敵を追い払う	—
Find Potion	A	1	—	死体からポーションを見つける	—
Taunt	A	6	—	モンスター1体の攻撃を引き付ける	Howl
Shout	A	6	○	味方の防御力を一時的に高める	Howl
Find Item	A	12	—	死体からアイテムを見つける	Find Potion

Combat Masteries

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Sword Mastery	P	1	—	剣による攻撃が上達	—
Axe Mastery	P	1	—	斧による攻撃が上達	—
Mace Mastery	P	1	—	こん棒による攻撃が上達	—
Pole Arm Mastery	P	6	—	柄の長い武器の攻撃が上達	—
Throwing Mastery	P	6	—	投射武器の攻撃が上達	—
Spear Mastery	P	6	—	槍による攻撃が上達	—
Increased Stamina	P	12	—	スタミナの増加	—

Combat Skills

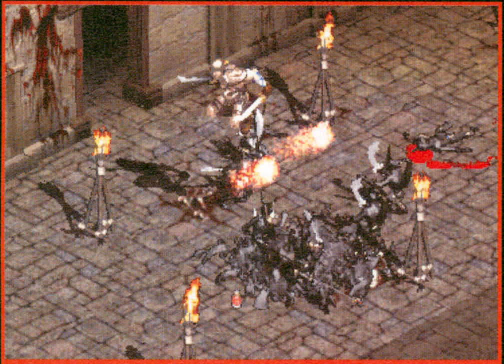
名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Bash	A	1	—	強打	—
Leap	A	6	—	ジャンプ	—
Double Swing	A	6	—	二刀流の技能向上	Bash
Stun	A	12	—	麻痺	Bash
Double Throw	A	12	—	両手で武器を投げる	Bash、Double Swing

Combat Skills

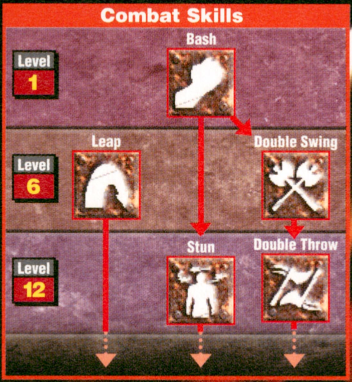
名前が示すとおり、戦闘に直接役立つスキル群で、Barbarianの攻撃方法にバリエーションを与えてくれる。

二刀流で戦うのであれば、まずDouble Swingは必修である。Barbarianには最初から二刀流の能力が備わっているが、単に交互に武器を振り下ろすだけで、攻撃速度自体は片手で戦うのと変わらない。そこで、Double Swingを使用すると、攻撃速度が大幅に改善され、素早く両方の武器を振り下ろせるようになるのだ。ただし、Attack Rateしか上昇しないので、スキルポイントはWeapon Masteryに多めに振っていこう。

そのほかには、BashやStunといった攻撃方法がある。Bashは通常以上のダメージを与える技で、敵を後ろへ吹き飛ばすこともできる(ノックバック効果)。両手持ちの武器で戦うのであれば、これをメインに使うと強力である。一方のStunは、ダメージに加え、対象を一定時間麻痺させる効果を持つ。手ごわい相手と戦うときに、通常攻撃に混ぜて使うと役立つが、ゲーム序盤で必須となるケースは意外に少ない。なお、Leapには、位置取りを素早く変える、障害物を飛び越える、囲まれた際に脱出するなど、幅広い用途がある。非常に便利なスキルだ。



このようにLeapをタイミング良く使ってジャンプすれば、魔法や弓矢などの間接攻撃をかわすことも可能である。Duelでも必須のスキルだが、Leap Attackという上位スキルがあるらしいので、スキルポイントの配分は慎重に







Barbarianのスキルデータ

Warcries

Slvl	Howl	Find Potion
1	16Yards/3sec/Mana4	15% Chance/Mana2
2	19.3Yards/4sec/Mana4	27% Chance/Mana2
3	22.6Yards/5sec/Mana4	36% Chance/Mana2
4	26Yards/6sec/Mana4	44% Chance/Mana2
5	29.3Yards/7sec/Mana4	50% Chance/Mana2

Slvl	Taunt	Shout	Find Item
1	対象のDMG−5%、AR−5%/Mana3	Defense+100%/16sec/Mana6	14% Chance/Mana7
2	対象のDMG−7%、AR−7%/Mana3	Defense+110%/18sec/Mana6	21% Chance/Mana7
3	対象のDMG−9%、AR−9%/Mana3	Defense+120%/20sec/Mana6	26% Chance/Mana7
4	対象のDMG−11%、AR−11%/Mana3	Defense+130%/22sec/Mana6	31% Chance/Mana7
5	対象のDMG−13%、AR−13%/Mana3	Defense+140%/24sec/Mana6	35% Chance/Mana7

Combat Masteries

Slvl	Sword Mastery Axe Mastery Mace Mastery	Pole Arm Mastery Throwing Mastery Spear Mastery	Increased Stamina
1	DMG+28%/AR+28%	DMG+30%/AR+30%	Stamina+30%
2	DMG+33%/AR+36%	DMG+35%/AR+38%	Stamina+45%
3	DMG+38%/AR+44%	DMG+40%/AR+46%	Stamina+60%
4	DMG+43%/AR+52%	DMG+46%/AR+54%	Stamina+75%
5	DMG+48%/AR+60%	DMG+50%/AR+62%	Stamina+90%

Combat Skills

Slvl	Bash	Leap
1	DMG+1/DMG+50%/AR+20%/Mana2	4.6Yards/Mana2
2	DMG+2/DMG+55%/AR+25%/Mana2	7.3Yards/Mana2
3	DMG+3/DMG+60%/AR+30%/Mana2	8.6Yards/Mana2
4	DMG+4/DMG+65%/AR+35%/Mana2	10Yards/Mana2
5	DMG+5/DMG+70%/AR+40%/Mana2	11.3Yards/Mana2

Slvl	Double Swing	Stun	Double Throw
1	AR+15%/Mana2	AR+15%/1.2sec/Mana2	AR+20%/Mana2
2	AR+20%/Mana2	AR+20%/1.4sec/Mana2	AR+30%/Mana2
3	AR+25%/Mana2	AR+25%/1.6sec/Mana2	AR+40%/Mana2
4	AR+30%/Mana2	AR+30%/1.8sec/Mana2	AR+50%/Mana2
5	AR+35%/Mana2	AR+35%/2sec/Mana2	AR+60%/Mana2

Attack Rateとは?

Attack Rateが高ければ高いほど、命中率は上がる。2000年7月号では詳しく説明しなかったが、正確には“攻撃の当たりやすさを示す値”である。Attack Rateの値を見ても、当たりやすさはピンとこないと思うが、実際のゲームでは命中率(To Hit%)を知ることができる。

Barbarianの育成例

序盤のBarbarianの育成パターンは、使用する武器とメインとするCombat Skillsで変わってくる。最もポピュラーなのは二刀流スタイルで、片手用武器のWeapon MasteryとDouble Swingの両方を鍛えていく。一撃のダメージを重視する場合は、Pole Arm MasteryとBashを強化しよう。片手用武器と盾を持つスタイルもあり得るが、その場合はBashを使ってもPaladinには及ばないかもしれない。ベータテストでは、Double Swing派が圧倒的に多かったが、後半のCombat Skillsの効力次第ではPole Arm派も増えていくだろう。

二刀流をメインとした場合

習得スキル名	Slvl
Axe Mastery	6
Bash	1
Double Swing	2
Howl	1
Leap	2
Shout	2
Taunt	1

両手持ちの武器を使う場合

習得スキル名	Slvl
Bash	5
Howl	2
Leap	1
Pole Arm Mastery	5
Shout	1
Taunt	1

Necromancer

"死霊術師"と訳されることから想像できるとおり、死体を蘇生させてSkeletonを召喚したり、毒や呪いを使用する不気味なクラスだ。基本的に肉弾戦は苦手で、ペットに攻撃させたり、呪いで弱体化させるなど、一風変わった戦い方をすることになる。ほかのクラスとは戦い方がまったく異なるので、前作の常識を頭から振り払ってプレイした方がいいだろう。

Summoning Spells



ペットに関するスキルが集まったSummoning Spellsは、Necromancerを象徴するツリーである。序盤では、Skeleton、Skeleton Mage、Clay Golemという3種類のペットが用意されている(表参照)。2種類のSkeletonは、召喚できる数を増やせる点が魅力で、基本的に数で押していくタイプである。一方のClay Golemは、1体しか召喚できない代わりに、Skeletonをはるかに上回る体力を持っている。

上記3種類のペットを召喚できるSummoning Spellsを覚えれば、Clay GolemやSkeletonたちが盾となり、Skeleton Mageが後方支援を行うという、理想的な軍団を作り出すことができる。こうしたペット軍団は、雑魚に対しては比類無き強さを発揮するが、ボスクラスの敵にはめっぽう弱い。そのため、ペットの数だけでなく、Skeleton MasteryやGolem Masteryを鍛え、"質"を高めていく必要がある。ただし、序盤ではスキルポイントが圧倒的に足りないので、どのスキルに絞り込むかが悩みどころだ。

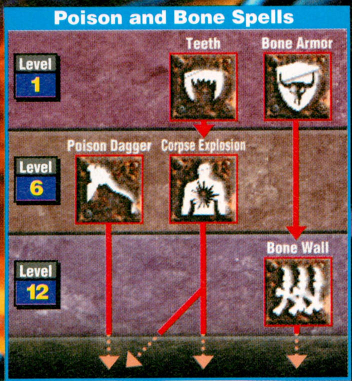


3種類のペットを従えつつ、自らも前線で戦っている様子。ペットの移動速度はあまり速くないので、パーティーの移動速度が速いとワンテンポ遅れることがある。なお、Skeleton Mageが使う魔法には、ランダムで4種類(炎、冷気、雷、毒)の効果が付く

Necromancerが序盤で使えるペット

名称	体力	攻撃タイプ	触媒	召喚できる数
Skeleton	少ない	戦士	モンスターの死体が必要	Raise Skeletonで増やせる
Skeleton Mage	少ない	魔法使い	モンスターの死体が必要	Raise Skeleton Mageで増やせる
Clay Golem	多い	戦士	必要なし	1体しか召喚できない

Poison and Bone Spells

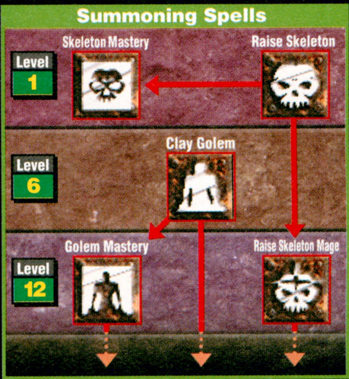


Necromancer自身の攻撃と防御に関するスキルが集まったツリーで、見た目にも派手な効果を持つものが多く含まれている。

このツリーで特に注目してほしいのは、敵の死体を爆発させてダメージを与えるCorpse Explosionだ。同程度の強さの敵であれば、2発もあれば必ず死ぬほど強力である。効果範囲が狭いため、狙って当てるのは難しいが、スキルレベルを上げていくと範囲が広がり、使い勝手は良くなる。

直接攻撃の補助としてはPoison Daggerがある。これを一度当てると、一定の時間継続して毒のダメージが蓄積される。基本的に接近戦が苦手なNecromancerにとって、一撃離脱の戦法を取ることができるこのスキルは非常に便利だ。なお、その際には防御用として、ダメージを吸収するBone Armorも忘れずに使っておきたい。

数少ない直接攻撃魔法のTeethは、序盤のうちはあまり使う機会はない。ただし、スキルレベルを上げていくと一度に発射できる牙が増え、うまく狙えば同時に複数の牙を当てることもできる。ペットの育成を重視する攻撃スタイルであれば、戦闘中のマナに余裕があるので、援護射撃として使うと効果的だ。





Corpse Explosionを使うと、1匹が死んだら、その死体を使って再び爆発させることができる。連鎖的に使えるのが素晴らしい。どちらかというと、Necromancerには長期戦タイプのスキルが多いが、これは短時間で仕留められるスキルだ

Necromancerのスキルリスト

Summoning Spells

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Raise Skelton	A	1	—	モンスターの死体を蘇生させ、Skeletonを召喚する	—
Skeleton Mastery	P	1	—	Skeletonの体力と攻撃力を増加させる	Raise Skeleton
Clay Golem	A	6	—	泥で作ったGolemを召喚する	—
Golem Mastery	P	12	—	Golemの体力を増加させ、移動速度を上げる	Clay Golem
Raise Skeleton Mage	A	12	—	モンスターの死体からSkeleton Mageを召喚する	Raise Skeleton

Poison and Bone Spells

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Teeth	A	1	—	複数の牙を扇状に飛ばしてダメージを与える	—
Bone Armor	A	1	—	ダメージを吸収する骨製のよろいを着る	—
Poison Dagger	A	6	—	Dagger系の武器に毒を付加させて攻撃	—
Corpse Explosion	A	6	—	敵の死体を爆破してダメージを与える	Teeth
Bone Wall	A	12	—	骨による通行不可能なバリケードを作る	Bone Armor

Curses

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Amplify Damage	A	1	—	敵の受ける直接攻撃ダメージを2倍にする	—
Weaken	A	6	—	敵の直接攻撃力を減少させる	Amplify Damage
Dim Vision	A	6	—	敵の視界を狭める	—
Iron Maiden	A	12	—	敵から受けたダメージを相手にはね返す	Amplify Damage
Terror	A	12	—	敵を逃走させる	Amplify Damage、Weaken



画面はIron Maidenを発動したシーン。ほかのツリーと違い、Curses系はレベル1でもじゅうぶんな効果を発揮するものが多い。スキルレベルを上げても、マナの使用量が増えないのも特長で、キャラクターが成長するに従ってコストパフォーマンスが良くなるのだ

Necromancerのスキルデータ

Summoning Spells

Slvl	Raise Skeleton	Skeleton Mastery
1	Total1／Mana6	Skeleton：Life+7／DMG+2、Mage：DMG UP
2	Total2／Mana7	Skeleton：Life+14／DMG+4、Mage：DMG UP
3	Total3／Mana8	Skeleton：Life+21／DMG+6、Mage：DMG UP
4	Total4／Mana9	Skeleton：Life+28／DMG+8、Mage：DMG UP
5	Total5／Mana10	Skeleton：Life+35／DMG+10、Mage：DMG UP
備考	Totalは最大召喚数。Life21／DMG1-2（固定効果）	—

Slvl	Raise Skeleton Mage	Clay Golem	Golem Mastery
1	Total1／Mana8	Life100／Mana15／DMG2-5	Life+20%／Speed+6%
2	Total2／Mana9	Life125／Mana18／DMG2-6	Life+40%／Speed+10%
3	Total3／Mana10	Life150／Mana21／DMG3-8	Life+60%／Speed+14%
4	Total4／Mana11	Life175／Mana24／DMG4-10	Life+80%／Speed+17%
5	Total5／Mana12	Life200／Mana27／DMG4-12	Life+100%／Speed+20%
備考	Totalは最大召喚数。Life61（固定効果）	—	—

Poison & Bone Spells

Slvl	Teeth	Bone Armor
1	2Teeth／Mana3／DMG2-4	吸収DMG20／Mana11
2	3Teeth／Mana3.5／DMG3-5	吸収DMG30／Mana12
3	4Teeth／Mana4／DMG4-6	吸収DMG40／Mana13
4	5Teeth／Mana4.5／DMG5-7	吸収DMG50／Mana14
5	6Teeth／Mana5／DMG6-8	吸収DMG60／Mana15

Slvl	Bone Wall	Corpse Explosion	Poison Daggar
1	Life19／48Sec／Mana17	2.6Yards／Mana15	DMG7-15／4Sec／AR+15%／Mana3
2	Life23／48Sec／Mana17	3.3Yards／Mana16	DMG10-20／5Sec／AR+25%／Mana3.2
3	Life28／48Sec／Mana17	4Yards／Mana17	DMG14-26／6Sec／AR+35%／Mana3.5
4	Life33／48Sec／Mana17	4.6Yards／Mana18	DMG18-33／7Sec／AR+45%／Mana3.7
5	Life38／48Sec／Mana17	5.3Yards／Mana19	DMG23-40／8Sec／AR+55%／Mana4
備考	—	DMG：60-100% of Corpse Life（固定効果）	—

Curses

Slvl	Amplify Damage	Weaken
1	2Yards／8Sec／Mana4	6Yards／14Sec／Mana4
2	2.6Yards／11Sec／Mana4	6.6Yards／16.4Sec／Mana4
3	3.3Yards／14Sec／Mana4	7.3Yards／18.8Sec／Mana4
4	4Yards／17Sec／Mana4	8Yards／21.2Sec／Mana4
5	4.6Yards／20Sec／Mana4	8.6Yards／23.6Sec／Mana4
備考	DMG+100%（固定効果）	—

Slvl	Dim Vision	Iron Maiden	Terror
1	2.6Yards／7Sec／Mana9	反射DMG200%／12Sec／4.6Yards／Mana5	8Sec／2.6Yards／Mana7
2	3.3Yards／9Sec／Mana9	反射DMG225%／14.4Sec／4.6Yards／Mana5	9Sec／2.6Yards／Mana7
3	4Yards／11Sec／Mana9	反射DMG250%／16.8Sec／4.6Yards／Mana5	10Sec／2.6Yards／Mana7
4	4.6Yards／13Sec／Mana9	反射DMG275%／19.2Sec／4.6Yards／Mana5	11Sec／2.6Yards／Mana7
5	5.3Yards／15Sec／Mana9	反射DMG300%／21.6Sec／4.6Yards／Mana5	12Sec／2.6Yards／Mana7

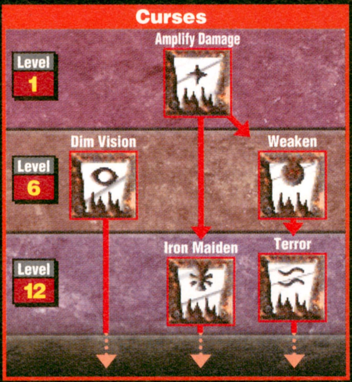
Curses

敵に呪いをかけるという、地味ながら確実な効果があるCursesは、Summoning Spellsと並んでNecromancerの主力となるツリーだ。

Amplify Damageは、敵が受ける直接攻撃ダメージを2倍にするスキルで、これを使うことがNecromancerの戦い方の基本となる。いちばん初めに覚えられるスキルだが、どのような敵にも幅広く使えるので、後半まで必須となるだろう。

防御用としては二つのスキルが用意されている。Dim Visionは、間接攻撃をしてくる敵に使うと、無抵抗にすることができるので便利だ。もう一つのTerrorは、大勢の敵に遭遇したときに使えば、対戦している敵の数を減らすことができる。ただし、この二つは効果が似ているので、どちらかを習得すればいいだろう。

Iron MaidenやWeakenについては、ベータテストで強烈な攻撃力を持つ敵がいなかったために、効果を体感することはできなかった。Iron Maidenは、スキルレベルを上げていくと、受けたダメージの数倍の量をはね返すようになるので、後半での活躍が期待できる。





Necromancerの育成例

Necromancerでいちばん多いのは、Skeleton、Skeleton Mage、Clay Golemを大量に集めたペット軍団を引き連れたスタイルだ。そのペットの構成も、Golemを中心に据えた少数精鋭でいくか、2種類のSkeletonを多くそろえた物量作戦でいくかという選択肢がある。そして、ペットの補助としての自分は、Poison Daggerなどを使って直接攻撃を行うか、または多くのCursesを駆使した支援系でいくか、どちらかの役割を担うことになる。

一方で、ばくちになるが、召喚系スキルを完全に捨て、その分のポイントをほかのスキルにそそぎ込むという方法もある。Poison DaggerやCorpse Explosionに特化したキャラクターをたまに見掛けたが、使いどころが決まったときは、極悪とも思えるほどの強さを発揮していた。

召喚重視の場合

習得スキル名	Slvl
Amplify Damage	1
Clay Golem	2
Golem Mastery	1
Raise Skeleton	3
Raise Skeleton Mage	3
Skeleton Mastery	3
Terror	1
Weaken	1

召喚しない場合

習得スキル名	Slvl
Amplify Damage	1
Corpse Explosion	10
Poison Dagger	3
Teeth	1











Paladin

RPGではおなじみの吟遊詩人（Bard）にも似たPaladinは、パーティープレイで最も活躍するクラスだろう。攻守に優れたAuraを持っており、使い方次第でパーティー全体の能力を飛躍的に向上させることができるからだ。また、"聖騎士"の名が示すように、アンデッドを打ち砕く強力なスキルを併せ持っている。

Defensive Auras

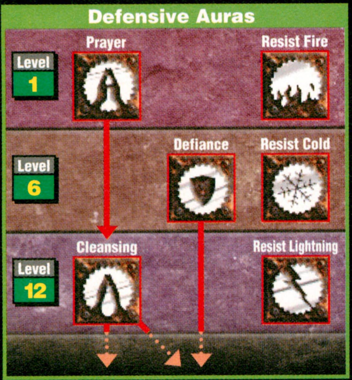


味方に効果を及ぼすAuraは、各キャラクターの足元にその状態が示されるので、一目で分かる（画面の水色の輪はDefianceを示す）。効果範囲の目安としては、パーティープレイであれば10Yardはほしいところだ

Defensive Aurasは防御系のスキル群で、序盤ではPrayerかDefianceが核となる。Prayerは、徐々に体力を回復させるという効果を持つAura（p.115参照）である。後述するHoly Boltにも回復効果はあるが、使いやすさではPrayerの方が上である。ただし、回復量は微々たるものなので、パーティーメンバーが多いときにその真価は発揮される（Necromancerのペットにまで Auraの効果は及ぶ）。

もう一つのDefianceはマナを必要としないタイプで、スキルレベル1で防御力を70%も向上させる。攻撃を受ける確率が減るため、体感的にはPrayerよりも使えるAuraだ。いずれにせよ、PrayerかDefianceを鍛えていくのであれば、どちらかに絞った方が良い。

抵抗力を一気に高めるDefensive Aurasは、すべて覚えておいて損はない（Cleansingだけが例外で、効果時間を短縮する）。ただし、DIABLO Ⅱでは、抵抗力はデフォルトで75%が限界なので、序盤においてスキルポイントを注ぎ込む必要性はあまりない。魔法を使うモンスターが現われた場合、属性を素早く判別し、それに適したAuraに切り替えていこう。

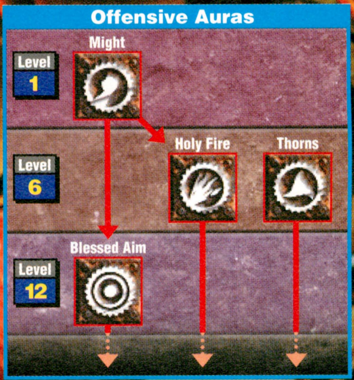


Offensive Auras

純粋な戦士としての能力ではBarbarianに及ばないが、Offensive Aurasにはそれを補うスキルがそろっている。序盤で主力となるのはMightやBlessed Aimで、Combat Skillsと組み合わせると非常に強い。ダメージの増加、あるいは命中率の上昇のどちらかしか得られないのが悩みどころだが、BarbarianのWeapon Masteryよりも個々のAuraの効果は大きい。また、片方をメインに鍛えていっても良いが、両方を覚えて使い分けるというスタイルも捨て難いだろう。

そのほかには、Holy FireとThornsというユニークなAuraがある。Holy Fireは範囲内の敵すべてにダメージを与えるので、序盤ではこれだけで敵を倒せるというほど強力である。しかしながら、スキルを鍛えてもダメージがあまり増えないので、中盤以降では通用しない可能性が高い。

Thornsは、Paladin特有の強さを象徴するスキルで、攻撃を受けるたびに一定割合のダメージを相手にはね返す（間接攻撃には無効）。スキルレベル1の段階で250%（2.5倍返し）とその効果はすさまじく、あまりの強さにPvPでは機能しなくなった。





Holy Fireを使って群がる雑魚を焼き払っている様子。筆者もほれ込んでこのスキルを鍛えてみたが、マルチプレイでは人数が増えるとゲームの難易度が上がるため、ダメージ不足だと感じた

Paladinのスキルリスト

Defensive Auras

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Prayer	A	1	○	HPを徐々に回復	—
Resist Fire	A	1	○	炎系魔法への耐性向上	—
Defiance	A	6	○	防御力増加	—
Resist Cold	A	6	○	氷系魔法への耐性向上	—
Cleansing	A	12	○	毒や呪いの効果時間を短縮	Prayer
Resist Lightning	A	12	○	雷系魔法への耐性向上	—

Offensive Auras

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Might	A	1	○	武器による攻撃力増加	—
Holy Fire	A	6	○	周囲の敵すべてに炎でダメージを与える	Might
Thorns	A	6	○	攻撃を受けるたびに敵へダメージをはね返す	—
Blessed Aim	A	12	○	武器の命中率を上げる	Might

Combat Skills

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Sacrifice	A	1	—	HPを代償に攻撃力増加	—
Smite	A	1	—	盾による強打（麻痺効果付き）	—
Holy Bolt	A	6	○	対アンデッド用攻撃／回復魔法※	—
Zeal	A	12	—	複数の敵に連続攻撃	Sacrifice
Charge	A	12	—	高速で突進して攻撃	Smite

※味方に対しては体力を回復させる効果がある

Combat Skills

Paladinの戦闘能力を大きく左右するツリーで、盾を利用するスキルや、対アンデッド用のスキルが多く含まれている。

序盤では、汎用性の高いSacrificeやZealがメインの攻撃手段となる。ただし、どちらもくせがあるので注意が必要だ。Sacrificeは、大ダメージを与える代わりにHPを失う。そのため、“Vitality（活力を示すステータス）を高める”“Prayerと併用する”“HPを吸収するマジックアイテムを使う”など、何らかの工夫が不可欠となる。

1クリックで攻撃を数回繰り出してくれるZealは、雑魚をけ散らすのに便利なスキルである。攻撃速度も通常より速いため、威力の点でも優れている。ただし、周囲の敵を交互にたたくというシステムなので、特定の敵に攻撃を集中したい場合はあまり有効ではない。また、攻撃回数が増えるに従って硬直する時間も長くなるので、様子を見ながら鍛えていこう。

残る三つのスキルの中では、Chargeに注目してほしい。ベータテストでは、自動追尾式で命中率は100%、しかも麻痺効果が付随するという驚異的なスキルだったからである。発動には敵との間に一定の距離が必要となり、マナコストが高いといった欠点もあるが、Pole Arm（武器）+Charge+Mightの威力はすさまじかった。



残像と共に高速で敵へ突進するCharge。使いこなすには慣れが必要で、隣接している敵には使用できないという制限がある(通常攻撃となってChargeは発動しない)。画面のような状況であれば、後ろにいる敵→再び前方の敵といった順にChargeしていけばよい



Paladinの育成例

Paladinには便利なAuraが多数あるため、極端に専門化しない限り、序盤では差がつきにくい。逆に言えば、強力なキャラクターを目指すのであれば、思いきったスキル選択をしなければならない。パーティーのサポートを重視する場合はAuraを鍛え、ソロプレイや攻撃力を重視するのであればCombat Skillsに特化していく。育成例は、バランスを考慮したため平凡に見えるが、これ以上特化するには、抵抗力を上げるAuraを切り捨てることになるので要注意だ。

なお、Paladinは後半になると武器を使ったCombat Skillsが減っていく。序盤ではZealやSacrificeなどを使って戦士らしい戦い方をするが、終盤ではクラスそのものの印象が変わるかもしれない。

パーティーのサポートを重視

習得スキル名	Slvl
Cleansing	1
Might	1
Prayer	3
Resist Cold	1
Resist Fire	1
Resist Lightning	1
Sacrifice	2
Thorns	3
Zeal	2

戦士としての能力を重視

習得スキル名	Slvl
Blessd Aim	1
Charge	3
Defiance	2
Might	1
Resist Cold	1
Resist Fire	1
Resist Lightning	1
Sacrifice	1
Smite	1
Zeal	3

Paladinのスキルデータ

Defensive Auras

Slvl	Prayer	Resist Fire	Defiance
1	7.3Yards／Heal+2／Mana1	7.3Yards／Resist Fire+54%	7.3Yards／Deffense+70%
2	8.6Yards／Heal+3／Mana1.1	8.6Yards／Resist Fire+58%	8.6Yards／Deffense+80%
3	10Yards／Heal+4／Mana1.3	10Yards／Resist Fire+60%	10Yards／Deffense+90%
4	11.3Yards／Heal+5／Mana1.5	11.3Yards／Resist Fire+63%	11.3Yards／Deffense+100%
5	12.6Yards／Heal+6／Mana1.7	12.6Yards／Resist Fire+65%	12.6Yards／Deffense+110%

Slvl	Resist Cold	Cleansing	Resist Lightning
1	7.3Yards／Resist Cold+54%	7.3Yards／効果時間−39%	7.3Yards／Resist Lightning+54%
2	8.6Yards／Resist Cold+58%	8.6Yards／効果時間−46%	8.6Yards／Resist Lightning+58%
3	10Yards／Resist Cold+60%	10Yards／効果時間−51%	10Yards／Resist Lightning+60%
4	11.3Yards／Resist Cold+63%	11.3Yards／効果時間−56%	11.3Yards／Resist Lightning+63%
5	12.6Yards／Resist Cold+65%	12.6Yards／効果時間−60%	12.6Yards／Resist Lightning+65%

Offensive Auras

Slvl	Might	Holy Fire	Thorns	Blessed Aim
1	7.3Yards／DMG+40%	4Yards／DMG1-3	7.3Yards／250%	7.3Yards／AR+75%
2	8.6Yards／DMG+50%	4.6Yards／DMG1.5-3.5	8.6Yards／290%	8.6Yards／AR+90%
3	10Yards／DMG+60%	5.3Yards／DMG2.5-4.5	10Yards／330%	10Yards／AR+105%
4	11.3Yards／DMG+70%	6Yards／DMG3-5	11.3Yards／370%	11.3Yards／AR+120%
5	12.6Yards／DMG+80%	6.6Yards／DMG4-6	12.6Yards／410%	12.6Yards／AR+135%

Combat Skills

Slvl	Sacrifice	Smite
1	AR+20%／DMG+180%	DMG+15%／Stun 0.6sec／Mana2
2	AR+25%／DMG+192%	DMG+30%／Stun 0.8sec／Mana2
3	AR+30%／DMG+204%	DMG+45%／Stun 1sec／Mana2
4	AR+35%／DMG+216%	DMG+60%／Stun 1.2sec／Mana2
5	AR+40%／DMG+228%	DMG+75%／Stun 1.4sec／Mana2
備考	代償として与えたダメージの8%分のHPを失う	ベースダメージ1-3

Slvl	Holy Bolt	Zeal	Charge
1	DMG8-16／Heals1-6／Mana4	AR+10%／2Hits／Mana2	DMG+100%／Mana9
2	DMG14-22／Heals3-8／Mana4.2	AR+15%／3Hits／Mana2	DMG+125%／Mana9
3	DMG20-28／Heals5-10／Mana4.5	AR+20%／4Hits／Mana2	DMG+150%／Mana9
4	DMG26-34／Heals7-12／Mana4.7	AR+25%／5Hits／Mana2	DMG+175%／Mana9
5	DMG32-40／Heals9-14／Mana5	AR+30%／6Hits／Mana2	DMG+200%／Mana9

Paladinの特殊能力Auraとは？

Auraは、状態変化を中心にさまざまな効果をもたらすPaladinの特殊能力である。一定の効果範囲を持っており、範囲内にいるすべての者（パーティーメンバーや敵）に影響を与えるという点が大きな特徴だ。使い勝手は吟遊詩人(Bard)のバトルソングにそっくりで、一度選択すると切り替えるまで効果が継続する。その代わり、複数のAuraを同時に使うことはできない。



Sorceress

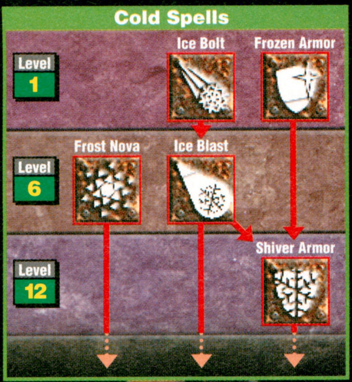
派手で強力な魔法を楽しみたいのであれば、選択するクラスはSorceressで決まりだ。DIABLO Ⅱでは、攻撃魔法の大半がSorceress専用のスキルとなっており、Cold(氷)、Lightning(雷)、Fire(炎)の3系統が用意されている。それぞれの特徴を解説していくが、"強さ"と"安定性"という二つの要素に着目して読み進めてほしい。

Cold Spells

Cold系には、ダメージは低いものの、安定した効果が得られる魔法が多い。初めに注目してほしいのは、Cold系の魔法にしかない"Slow"や"Freeze"という追加効果だ。Slowは敵の動きを鈍化させ、Freezeは敵を凍結させる。戦いやすさという点では最も優れており、ここにCold系の利点が集約されている。

序盤で習得可能な攻撃魔法には、Ice Bolt、Ice Blast、Frost Novaの三つがある。主力となるのはIce Blastで、Freezeの効果が標的の周囲にも及ぶという点がポイントだ。使いやすさではFrost Novaも素晴らしい。ただし、ダメージの大きさに対してマナコストが高いので、メインとして使うには、それなりの対策が必要である。

なお、前作のMana Shieldに相当する魔法は、中盤まで習得できない。序盤では、Frozen ArmorやShiver Armorが主な防御手段となる。Shiver ArmorにはSlow、Frozen ArmorにはFreezeの効果があるので、どちらを選ぶかは好みの問題と言えるだろう。防御力のボーナスだけを見れば、Shiver Armorの方が優れている。





パーティープレイを前提とするのであれば、サポートにも役立つCold系がお勧めだ。Cold系の魔法が持つFreezeの効果は、前作のStone Curseと同じで、仲間にとっては非常にありがたい

Lightning Spells

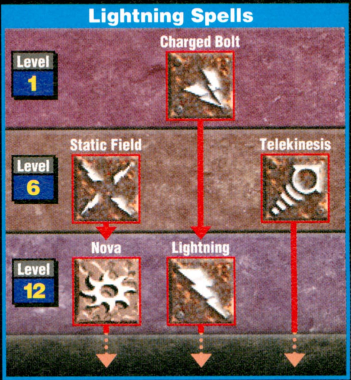
Lightning系には、一度に多数の敵に対してダメージを与える魔法が多い。この系統は、"ダメージの大小に幅はあるが最大値は高い"という特徴を持っている。

序盤で習得できる攻撃魔法は四つで、主力となるのはLightningである。まとめて複数の敵を撃ち抜くには慣れが必要だが、後述するFire Ballを大きく上回る最大ダメージは魅力だ。

Charged BoltやNovaは、それぞれ一長一短がある。複数の電撃を周囲に放つCharged Boltは、ダメージは低いものの、使い勝手が良い。一方のNovaは前述したFrost Novaよりもダメージが高いが、マナコストも半端ではない。

残るStatic Fieldは、敵のHPを25%削るという優れた効果を持ち、術者の周囲にいるすべての敵に作用する。ダメージが一定の値ではなく、固定された"比率"で割り出されるため、戦闘の最初に2、3回使うと最も効率が良い。また、HPの多い敵に対して効果的なので、終盤に近づくにつれて、その価値が高まるに違いない。

前作にもあったTelekinesisは、"離れた場所からドアを開ける""樽を壊す"など、さまざまな遠隔操作を行う魔法である。序盤では必須となる場面はなかったので、製品版におけるゲーム中盤以降の仕掛けに注目したい。





Sorceressのスキルリスト

Cold Spells

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Ice Bolt	A	1	—	氷の矢を放つ [Slow]	—
Frozen Armor	A	1	—	防御力を増加するシールド。術者を攻撃した者を凍結させる[Freeze]	—
Frost Nova	A	6	—	術者を中心に氷の輪が広がる [Slow]	—
Ice Blast	A	6	—	氷の球を放つ。標的の周囲にも効果が及ぶ[Freeze]	Ice Bolt
Shiver Armor	A	12	—	防御力を増加するシールド。術者を攻撃した者にダメージを与える[Slow]	Frozen Armor、Ice Bolt、Ice Blast

Lightning Spells

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Charged Bolt	A	1	—	扇状に広がる複数の電撃を放つ	—
Static Field	A	6	—	範囲内にいる敵のHPを25%削る	—
Telekinesis	A	6	—	遠隔操作魔法(敵に対してはダメージ魔法)	—
Nova	A	12	—	術者を中心に電撃の輪が広がる	Static Field
Lightning	A	12	—	敵を貫通する直線的な電撃を放つ	Charged Bolt

Fire Spells

名称	区	Lvl	パ	効果	習得に必要なスキル
Fire Bolt	A	1	—	炎の球を放つ	—
Warmth	P	1	—	マナの回復速度を上げる	—
Inferno	A	6	—	火炎放射	—
Blaze	A	12	—	足跡に炎を出現させる	Inferno
Fire Ball	A	12	—	炎の球を放つ。爆風は周囲にも及ぶ	Fire Bolt



画面はCharged Boltを使用しているシーンだ。多数の敵をまとめて倒したいのであれば、Lightning系を習得しておこう。演出効果が派手な点も見逃せない



Fire Spells

Fire系の魔法は、Lightning系に比べてダメージが安定しており、Cold系よりは威力があるといった具合に、3系統の中で最もバランスが取れている。

まず紹介したいのは、マナの回復速度を上げるWarmth(Passiveスキル)だ。これはSorceressの"持久力"を高める重要なスキルで、必修といっても大げさではない。"攻撃力"と併せて序盤から積極的に鍛えていこう。

序盤に用意された攻撃魔法は4種類で、メインとなるのはFire Ballである。他の系統のIce BlastやLightningに相当する魔法で、ダメージ量は両者の中間に位置する。

そのほかの攻撃魔法では、InfernoやBlazeがユニークで、使い方次第ではじゅうぶんな戦力となる。Infernoは、大道芸人のように正面に火を吹く魔法だ。詠唱するには、敵に近づいて立ち止まることになるが、ダメージがすさまじいので、パーティープレイ派にお勧めしたい。Blazeは足元に炎を立ち上らせる魔法で、移動すると足跡に沿って炎の壁が出来上がる。こちらもダメージは抜群なので、雑魚を倒すにはかなり便利である。前作にはなかったという点も大きなポイントで、使い心地はとても新鮮だ。





序盤のFire系の魔法で最もユニークなBlaze。ジグザクに走り、足跡に残る炎で敵を燃やすというのが基本戦術である。ダンジョンなどでは、ドアや狭い通路を利用すると効果的だ

Sorceressのスキルデータ

Cold Spells

Slvl	Ice Bolt	Frozen Armor
1	DMG3-5/8sec/Mana3	DEF+30%/120sec/1.2sec/Mana7
2	DMG4-6/16sec/Mana3	DEF+35%/132sec/1.3sec/Mana7
3	DMG5-7/24sec/Mana3	DEF+40%/144sec/1.4sec/Mana7
4	DMG6-8/32sec/Mana3	DEF+45%/156sec/1.5sec/Mana7
5	DMG7-9/40sec/Mana3	DEF+50%/168sec/1.6sec/Mana7
備考	—	3列目の値は、攻撃してきた敵のFreeze時間を示す

Slvl	Frost Nova	Ice Blast	Shiver Armor
1	DMG2-4/8sec/Mana9	DMG10/3sec/Mana6	DEF+45%/120sec/DMG6-8/4sec/Mana11
2	DMG4-6/12sec/Mana11	DMG17/4sec/Mana6.5	DEF+51%/132sec/DMG8-10/4sec/Mana11
3	DMG6-8/16sec/Mana13	DMG24/5sec/Mana7	DEF+57%/144sec/DMG10-12/4sec/Mana11
4	DMG8-10/20sec/Mana15	DMG31/6sec/Mana7.5	DEF+63%/156sec/DMG12-14/4sec/Mana11
5	DMG10-12/24sec/Mana17	DMG38/7sec/Mana8	DEF+69%/168sec/DMG14-16/4sec/Mana11
備考	—	—	3列目の値は攻撃してきた敵へのダメージを、4列目の値はSlow時間を示す

Lightning Spells

Slvl	Charged Bolt	Static Field
1	DMG2-4/3Bolt/Mana3	3.3Yards/Mana9
2	DMG2-4/4Bolt/Mana3.5	4Yards/Mana9
3	DMG3-5/5Bolt/Mana4	4.6Yards/Mana9
4	DMG3-5/6Bolt/Mana4.5	5.3Yards/Mana9
5	DMG4-6/7Bolt/Mana5	6Yards/Mana9
備考	—	対象の25%分のHPを削る(固定効果)

Slvl	Telekinesis	Nova	Lightning
1	DMG1-2/Mana7	DMG1-20/Mana15	DMG1-40/Mana8
2	DMG2-3/Mana7	DMG8-27/Mana16	DMG1-48/Mana8.5
3	DMG3-4/Mana7	DMG15-34/Mana17	DMG1-56/Mana9
4	DMG4-5/Mana7	DMG22-41/Mana18	DMG1-64/Mana9.5
5	DMG5-6/Mana7	DMG29-48/Mana19	DMG1-72/Mana10

Fire Spells

Slvl	Fire Bolt	Warmth
1	DMG3-6/Mana2.5	30%
2	DMG4-7/Mana2.5	42%
3	DMG6-9/Mana2.5	54%
4	DMG7-10/Mana2.5	66%
5	DMG9-12/Mana2.5	78%

Slvl	Inferno	Blaze	Fire Ball
1	DMG12-25/3.3Yards/Mana7	4.6sec/DMG18-37/Mana11	DMG6-14/Mana5
2	DMG21-34/3.3Yards/Mana7	5.6sec/DMG28-46/Mana11	DMG13-21/Mana5.5
3	DMG31-43/4Yards/Mana8	6.6sec/DMG37-56/Mana11	DMG20-28/Mana6
4	DMG40-53/4.6Yards/Mana9	7.6sec/DMG46-65/Mana11	DMG27-35/Mana6.5
5	DMG50-62/5.3Yards/Mana10	8.6sec/DMG56-75/Mana11	DMG34-42/Mana7
備考	ダメージと消費マナは1秒当たりの値を示す	ダメージは1秒当たりの平均値を示す	爆風の範囲は2Yards(固定効果)

Sorceressの育成例

Sorceressは武器による戦闘能力が低いので、魔法を使わずに成長することはできない。育成例のように、序盤ではFire BoltやIce Boltなども必要だ。

育成方法としては、単純にCold、Lightning、Fireのどれかに特化する3パターンがある。いずれのパターンにしても、序盤ではWarmthとメインにする攻撃魔法とのバランスがポイントになる。また、SlowやFreezeの効果は、冒険を進める上で役立つので、どれだけ多くのCold系の魔法を習得していくかが第2のポイントだ。中盤以降は、Cold系を軸に、Fire+Cold、Lightning+Coldといった2系統を習得するパターンもあり得るだろう。

攻撃力重視の場合

習得スキル名	Slvl
Blaze	2
Fire Ball	3
Fire Bolt	2
Frozen Armor	1
Inferno	2
Warmth	5

サポート重視の場合

習得スキル名	Slvl
Frost Nova	2
Frozen Armor	1
Ice Blast	4
Ice Bolt	2
Shiver Armor	1
Warmth	5



実銃をモデルにした22種類の武器が登場する

HALF-LIFE用MOD FIREARMS



6月24日から約1ヵ月間、テレホーダイタイム(午後11時から午前8時)に限定して、Play Online編集部がFIREARMSのサーバーを用意します。サーバー名は"Play Online"となっていますので、ゲームに付属しているサーバー検索機能やKAKI Ⅱを使ってアクセスしてください。平日はややPING値が高くなりますが、土日は快適にプレイできます

KALI ⅡやGameSpy 3Dを使ってゲームサーバーを検索するとよく分かるが、サーバー数で常にトップを走っているのが「HALF-LIFE」だ。gamespy.comのランキング(2000年5月中旬時点)を見ると、HALF-LIFEで対戦中のプレイヤー数が約1万5,000人であるのに対して、2位の「STARSIEGE TRIBES」は1/4の約3,500人という規模である。そして、このHALF-LIFEの人気を支えているのが、数多く配布されているMODだ。今回は、そのMODの中から「FIREARMS」を紹介したいと思う。

文/Ume_N

1発の銃弾が命取りになるシビアな設定で緊張感のある戦いを楽しむ

「HALF-LIFE」用MODで今最も人気が高いのが、「COUNTER-STRIKE」だ。登場する武器はすべて実在するもので、敵から受けた攻撃の当たりどころが悪かったら、致命傷になるという、スリリングなリアリティーを売りにしている。「FIREARMS」もCOUNTER-STRIKEと同様に、敵から受けたダメージが回復できないシビアな設定で、現実の銃撃戦と同じリアリティーが楽しめる。敵からの銃弾が当たれば出血し、止血しなければ徐々に体力を奪われ、いずれ死んでしまう。ダメージの判定は、頭、体、腕、足の4ヵ所に分かれており、足を撃たれたり、高い所から落下して骨折すると、走れなくなる。

FIREARMSはチーム戦専用のMODで、登場する武器やマップはミリタリー色が濃い。対戦ルールは3種類用意されており、BlueチームとRedチームに分かれて戦う。具体的なルールは以下のとおりだ。

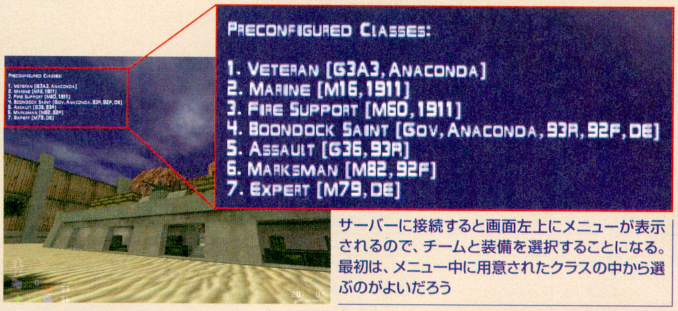
①TeamPlay:単純なチームデスマッチ。倒した敵の数(フラグ数)を競う。

②Push:陣取り合戦。相手陣地の旗が立っている場所をすべて占領するのが目的。

③Capture The Intelligence(CTI):相手軍のアタッシュケースまたはキーカードを手に入れ、特定の場所へ持っていく。マップによって、強奪のターゲットとなるアイテムが異なる。

マップやルールに慣れないうちは、敵をひたすら倒すことに専念すればよいが、ゲームの雰囲気に慣れてきたら、チームメートと協力してPushやCTIで戦うといいだろう。

通常のデスマッチでは、マップ中に落ちている武器やアイテムを拾って装備を整えるが、FIREARMSはサーバーに接続した時点で、自分が希望するアーマー、アイテム、武器が選択できる。ただし、無制限に武装できるわけではなく、各アーマーや武器にポイント(クレジット)が割り振ってあり、30クレジットを上限にして、バランスのよい装備を選択することになる。アーマーは、強度によって三つのレベルが用意されているが、アーマーばかり強化し過ぎると、対戦に有利な武器やアイテムが選べなくなる。また、「TEAMFORTRESS CLASSIC」のように、あらかじめ用意された7種類のクラス(MARINE、ASSAULTなど)もあるため、武器やアイテムの選択が面倒であれば、これらの中から好きなクラスを選べばよい。



サーバーに接続すると画面左上にメニューが表示されるので、チームと装備を選択することになる。最初は、メニュー中に用意されたクラスの中から選ぶのがよいだろう



マップによっては、ゲームに参加(リスポーン)した直後にパラシュートで地上に降下しなければならない。輸送機から降下するマップ(右)も用意されている

Push(陣取り合戦)



マップ中の各エリアを占領すると、画面左に見える旗が自軍の色に変わる。最終的に敵の基地を占拠したら勝ちだ

Capture The Intelligence(CTI)



ルールはCapture The Flagによく似ているが、CTIの場合、敵の基地内にあるアタッシュケース(左)を盗んで、海岸に泊まっているボート(右)に乗り込めばポイントが得られる



アサルトライフルで敵陣に突撃し スナイパーライフルで味方を援護する

FIREARMSの最大の魅力は、登場する武器の多さだ。ハンドガンが5種類、ショットガンが2種類、サブマシンガンが4種類、アサルトライフルが7種類、スナイパーライフルが2種類、マシンガンとグレネードランチャーが1種類ずつで、合計22種類。そのほか、ナイフやハンドグレネードなどのアイテム系の武器が5種類用意されている。これらは、いずれも実在する武器をベースにしてデザインされているため、ガンマニアにとっては、それらを撃ち比べてみるのも面白いだろう。

銃のリアリティーもまずまずの出来で、ハンドガンがブローバックする挙動や、サブマシンガンの排きょう、アサルトライフルのマズルフラッシュ(銃口からもれる火花)などが細かく再現されている。また、走りながら銃を撃つと、立ち止まった状態と比べて命中率が落ちるというのも、開発者のこだわりが表れている。

通常のデスマッチと異なり、回復系アイテムや弾薬がマップ中に落ちていることはないが、止血用の包帯だけは至る所に落ちている。また、弾薬については、マップ中にある木箱に近づいて、"Use item"キーを数回押せば、何度でも補充することができる。ただし、銃ごとに所持できるマガジンや弾薬数の上限が決まっているため、敵との戦闘前に一度補充して、弾薬が残り少なくなったタイミングで再度、補充することになる。

対戦に有利な武器を挙げるとすると、やはり装弾数が多いサブマシンガンやアサルトライフルということになる。中でもColt M4の装弾数は、FIREARMSに登場する銃の中で最も多い100発となっており、さらに予備のドラムマガジンが二つ所持できる。合計300発の弾薬を持って最前線で戦えば、効率的にフラグが稼げるはずだ。チームメートを後方で支援したいというプレイヤーには、Barret M82-A1(スナイパーライフル)やM79(グレネードランチャー)がお勧めだ。FIREARMSは、しゃがみ姿勢(Duck)のほかに伏せ(Toggle Prone)が使えるため、物陰に隠れて遠方から敵兵を狙撃すれば、有利に戦えるはずだ。チーム戦ならではの連携プレイに徹して、自軍の勝利に貢献できれば、このMODの面白さに取りつかれるだろう。



マップ中に置いてある木箱に近づいて、Use itemキーを数回押せば、弾薬を補給することができる

MODのダウンロード先

FIREARMS
http://www.firearmsmod.com/

DESERT EAGLE(クレジット:5)



装弾数:7発、予備マガジン装備数:3、Secondary attack:レーザーサイト。命中率があまり高くなく、装弾数が少ないので使いづらいが、レーザーサイトをオンにすると、命中率が格段に上がる。.50AE弾を使用しているだけあって、攻撃力は高い

Heckler & Koch MP5A5(クレジット:7)



装弾数:30発、予備マガジン装備数:5、Secondary attack:レーザーサイト。サブマシンガンは3種類のRate of Fire(連射速度)が選択できるが、これを3点バーストにして、レーザーサイトをオンにすると命中率が上がる

Ingram M11 AKIMBO(クレジット:12)



装弾数:32発、予備弾装備数:200発、Secondary attack:左銃使用。M11は両手に装備可能で、Primary attackで右、Secondary attackで左の銃が撃てる。連射速度が速いので2挺同時に使えば強力だが、弾切れも速い

Colt M16A2/M203(クレジット:14)



装弾数:30発、予備マガジン装備数:5、Secondary attack:グレネードランチャー。ライフルに装備したグレネードランチャーは、攻撃目標との距離が短いと爆発しないが、遠距離から発射すると広範囲にダメージを与える

Colt M4A1(クレジット:13)



装弾数:100発、予備マガジン装備数:2、Secondary attack:なし。ドラムマガジンを使用しているため、装弾数が100発と多い。連射性能や命中精度も高いため、FIREARMSでメインの武器と位置づけられる

Barrett M82-A1(クレジット:17)



装弾数:10発、予備マガジン装備数:3、Secondary attack:スコープ(2段切り替え可)。50口径弾を使用するスナイパーライフルだけに、立った状態ではトリガーが引けず、しゃがむか伏せの状態でないと、攻撃できない。狙ったターゲットには必ず当たる

M79(クレジット:9)



装弾数:1発、予備弾装備数:2発、Secondary attack:なし。1発ずつ発射して、最大3発しか撃てないが、M203と同じく、遠距離から攻撃すると、広範囲の敵にダメージを与える。ただし、着弾点が近いと自分もダメージを受ける

特殊部隊の1員となって人質を救出するCOUNTER-STRIKE

MODのダウンロード先

COUNTER-STRIKE
http://www.counter-strike.net/

最初に述べたように、HALF-LIFEは世界最大規模のプレイヤー人口を持つ3Dシューティングだが、その中で多くのプレイヤーが楽しんでいるMODがCOUNTER-STRIKEだ。ゲーム内容は、テロリストとカウンターテロリストの2チームに分かれて行うチーム戦で、ルールはマップによって、人質救出と目標爆破の二つに分かれる。人質救出の場合、カウンターテロリストは、テロリストに捕まっている人質を救出して特定の場所へ避難させ、テロリストを全滅させれば勝ち。テロリスト側は、カウンターテロリストを全滅させれば勝ちとなる。目標爆破の場合は、テロリスト側の1人が爆弾を持っており、それを使ってターゲットを爆破すれば勝ち。カウンターテロリスト側は、テロリストを全滅させて爆破を阻止すればよい。

武器や弾はマップ中に落ちていないので、プレイ中に購入する必要がある。目的を達成したり、敵を倒すことによって報酬が得られるので、そこで得たお金を使って武装を強化することになるのだ。



人質はNon Player Characterで、Use itemキーを使って話し掛けると、自分の後ろに付いてくる。人質を退避させる場合は、前後を2人以上のプレイヤーで保護するのが理想だ

大刀～DAIKATANA

マルチプレイ用マップスペシャル解説

開発に4年の月日を費やした「大刀～DAIKATANA」がアメリカでついに発売された（日本語版は6月30日発売予定）。マルチプレイをサポートする37PLAY.COMでは、オフィシャルなマルチプレイ大会“デスマッチコンテスト”が開催される。そこで、この大会で使用されるマップ“Storm Sector 7”の攻防のポイントを解説しよう。今後もほかのマップを順次取り上げつつ、対戦時に役立つ情報を紹介していく予定だ。　　文／木下吾一

マップを覚えることの重要性

3Dシューティングのマルチプレイにおいて、対戦するマップの構造を覚えておくことはとても重要だ。なぜなら、アイテムの置かれた場所を知らなければ、強力な武器を手にすることも、ピンチになったときの回復もままならないからである。自分を有利にしてくれるアイテムのある場所を頭にたたき込んでおくことは、マルチプレイで勝つための秘けつであると言える。また、マップの構造を理解していないと、視界の開けた場所で立ち止まってしまったり、知らずに袋小路へ入ってしまうことが多々あるだろう。それでは、対戦相手に絶好の勝機を与えてしまうことになる。

「大刀～DAIKATANA」（以下、大刀）においてもそれは同様である。特に、アイテムに関しては特定のスキルが一時的に最大になるという強力なものが存在するため、地形を把握することはさらに大きく戦況を左右するのだ。



ゲームモードやマップの種類にかかわらず、主要アイテムの位置を記憶しておくことと地形を把握することは、マルチプレイで勝利を手にするための最重要項目だ

あらゆる要素が凝縮されているエピソード1：Storm Sector 7

今回のマップ解説では、エピソード1がベースとなっている“Storm Sector 7”を取り上げる。このマップは、雨の降りしきる工場のような場所が舞台となっている。オープンな空間あり、階層あり、姿を隠す場所ありという、マルチプレイの面白さが体験できるあらゆる要素の詰まった構造になっている。マップ自体の大きさは小さく、その全体像を把握するのにはさほど苦労しないだろう。

ここでの戦い方としては、使用するメインの武器に命中率の高いShotcycler-6（ショットガンタイプの武器）を選び、サブとして威力の大きなSidewinder（ロケットランチャータイプの武器）を組み合わせることをお勧めしたい。まずはこれらの武器が出現する位置を覚えて、いつでも取りに行けるようにしておこう。武器以外のアイテムでは、ACROのスキルを一定時間最大にするパワーアップアイテムをチェックしておくべきだ。これを取れば高い場所へ一気にジャンプすることができるので、追撃をかわしたり、高所からの狙い撃ちを試みるときに役立つはずだ。



Storm Sector 7のマップは小さいながらも、3Dシューティングの基本的なエッセンスが凝縮されている



Shotcycler-6はリロードに時間がかかるのが難点だが、一瞬で着弾する散弾を6回立て続けに撃ち出すことができる。通常はこの武器を構えて敵をけん制し、体力を削る目的で使っていこう



Shotcycler-6で相手の体力を削ったら、ロケットランチャータイプのSidewinderでとどめを刺そう。少しだけ下方に向けて撃てば、爆風によるダメージも期待できる

新顔のコミュニケーションサイト37PLAY.COM

ネットワークゲームをプレイするときには、マルチプレイの対戦者探しを容易にしてくれるマッチングサービスを利用すると便利だ。これを提供している場所はいくつかあるが、大刀の発売と時期を同じくしてスタートするコミュニケーションサイト、37PLAY.COM（http://www.37play.com/）を紹介しよう。

37PLAY.COMでは、Mplayerをベースとした技術を採用している。Mplayerと言えば、アメリカでは大手の対戦サーバーとして知られており、日本でもMplayer Japanの名でサービスを提供していた。しかし、残念ながらわずか半年足らずでサービス終了となってしまっていたのだ。今回、それを引き継ぐ形でオープンしたのが37PLAY.COM、というわけだ。

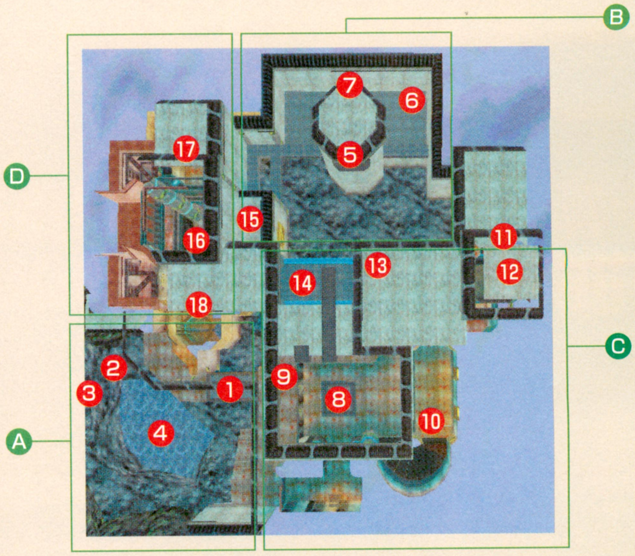
今後、37PLAY.COMではトーナメント式のゲーム大会など、さまざまなイベントが予定されている。大刀のデスマッチトーナメントもここで開催されることが決定しており、注目タイトルとして大きく扱われているため、大刀ファンであれば要チェックだ。



37PLAY.COMで採用されているMplayerの技術は、扱いやすさで定評がある。会員登録や接続ソフトのダウンロードはすべてホームページ上で済ませることが可能だ。もちろん、全てのサービスは無料で提供されている

Storm Sector 7 大刀マルチプレイマップ徹底解説

このマップは、池がある場所と塔がある場所の2ヵ所の屋外(A、Bブロック)、さらに二つの建物(C、Dブロック)という、四つのブロックに分けることができる。それぞれのブロックは通路で結ばれており、全体としては小さな作りになっている。アイテムなどがある重要なポイントを順番に解説するので、参考にしてほしい。弾薬や体力回復アイテムについては記載しないが、それらが出現する場所もできれば頭に入れておいてほしい。



①パワーアップアイテム:ATTACK

一定時間、攻撃間隔が飛躍的に短縮されるアイテム。割と気軽に取れる場所にあるが、調子に乗ると一瞬で弾薬を使い切ってしまうので注意しよう。

②Ion Blaster

ここにあるIon Blasterは、障害物で反射する特性を備えたスタンダードな火器だ。弾丸が電気のように水を伝わる性質を持っているため、水中では使用できない(自分がダメージを受けてしまう)。

③Plasteel Armor

Plasteel Armorは、アーマー値が200になるよろいだ。これが有効な間は体力の減り具合が飛躍的に小さくなるので、ぜひとも装備しておきたい。

④Shotcycler-6/Ultimate Gas Hands

貯水池の中にはShotcycler-6がある。チューブの中を進むと、Disruptor Gloveの攻撃力がアップするアイテムも手に入るが、これを使用する機会は少ない。その最深部のリフトに乗れば、Ⓓのブロックへと抜けることができる。



⑤体力回復施設/Plasteel Armor

いかにもここに上ってくれと言わんばかりのタワーは、裏手にあるはしごから上ることができる。はしごのわきには体力回復施設があるが、回復中は機械に向かって静止している必要があるため、利用するときは周囲に敵がいないかどうかを確認すること。



⑥Shotcycler-6

Shotcycler-6が置かれている。

⑦Ion Blaster

Ion Blasterが置かれている。

⑧Shotcycler-6

部屋の中央にShotcycler-6があるが、周囲から狙われやすい場所なので気を付けよう。

⑨Chromatic Armor

Chromatic Armorのアーマー値は100。Plasteel Armorには劣るが、取りあえず見つけたら装備しておくに越したことはない。

⑩体力回復施設

体力回復施設が利用できる。



⑪Ion Blaster/パワーアップアイテム:ACRO

一定時間ジャンプ力が最大になるパワーアップアイテム:ACRO。これを利用しないとたどり着けない場所がいくつかあるので、そういったポイントと合わせて覚える必要がある。

⑫Goldensoul

Goldensoul が置かれているこの場所は、ACROのスキルが高いときだけジャンプが届くような高さに設定されている。このGoldensoulは、一時的に耐久力を200まで引き上げてくれるアイテムだ。



⑬Sidewinder

スロープの裏側に、Sidewinderがある。効果範囲が広いために近距離では使いにくいが、それ以外の場面では非常に有効な武器の一つである。



⑮C4 Vizatergo/Wraithorb

建物同士をつなぐ通路(⑭の地点)からジャンプした先に、一定時間透明になれるWraithorbと、機雷を撃ち出す武器、C4 Vizatergoがある。



⑯Sidewinder

Sidewinderが置かれている。

⑰パワーアップアイテム:POWER

ACROを利用した大ジャンプでのみ来ることができる場所ではあるが、POWERのスキルを最大に引き上げてくれるこのアイテムの効果は絶大だ。

⑱貯水池出口

Ⓐブロックの貯水池の底から、リフトを通じてここに来ることができる。



フライトシミュレーター定点観測

VIRTUAL FLIGHT

パソコンゲームにはさまざまなジャンルがあるが、その中でもかなりの規模の固定層から根強い支持を得ているフライトシミュレーター。Play Onlineでもようやく、ファン待望のフライトシミュレーターの連載を始めることとなった。連載第1回目は、「Flight Simulator 2000」を使った世界1周旅行と、手軽に機体の塗装を変更できるツール「GTT Camo Commander」について解説していこう。

文／Fuji教官

予算ゼロで楽しめる世界旅行　～成田発香港行き～ Flight Simulator 2000で夢のフライトプランを立てる

民間機フライトシミュレーターの代名詞とも言える「Microsoft Flight Simulator 2000」（以下、FS2000）は、現実世界の空と地形をリアルに再現したスケールの大きなゲームだ。見慣れた日本国内を飛び回るのも楽しいが、どうせ飛ぶなら、地球上の主要都市を巡る"世界1周旅行"が面白い。そこで、今月号から数回にわたって、成田発世界の旅のフライトプランを紹介する。まずは、以下の飛行条件を設定して、出発の準備を整えよう。

リアリティーを高めるためのお勧めの飛行条件

①使用する機体は、基本的に長距離のフライトに適した中・大型旅客機。見どころの多いポイントでは、ヘリコプターやセスナ機で遊覧する

②FS2000では、最新の気象データをダウンロードできる。そこで、ダウンロードした気象データを使用して、気象にランダム性を持たせる

③リアリティの設定は、"難しい"にする。よって、燃料消費量を最初に計算してから飛行する必要がある

④機体の乗り換えや給油は空港で行う

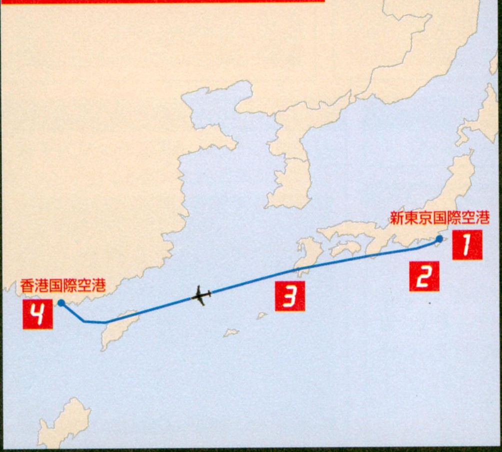
Vol.1 東京から香港へのフライト

日付	2000年6月24日
出発時間	6:00AM
出発空港	新東京国際空港 "New Tokyo Intl (Narita)"
到着空港	香港国際空港 "Hong Kong Intl"
機体	Boeing 777-300（FS2000に標準で収録）
搭載燃料	22600ガロン（50%の燃料）

長距離飛行をするときには、燃料消費量を入念にチェックしておこう。初期設定では、100%の燃料が搭載されている。しかし、燃料を満タンにすると、離着陸に必要な距離が延びて、操縦が難しくなる。かといって、搭載燃料が少な過ぎて途中で不時着するような事態は絶対に避けなければならない。

簡単な設定で飛行経路を設定してくれる"フライトプランナー"に示された予想燃料消費量を参考に、今回は燃料を50%に設定した。

FS2000標準のフライトプランナーで航路を作成



1 6:00AM 新東京国際空港から離陸

新東京国際空港（成田空港）から離陸。上昇しながら進路を香港に取るBoeing 777-300。離陸してから何分もしないうちに、視界は雲の群に阻まれる。



2 6:03AM 高度4万フィートまで上昇

分厚い雲を抜け、高度4万フィートまで上昇する。下にはびっしりと雲が敷き詰められ、雲海が果てしなく続いていた。



CONTROL

3 7:35AM

高度4万フィートで巡航

高度4万フィートを480ノットで巡航中。空はひときわ鮮やかに青く、太陽がまぶしい。



4 8:50AM

香港国際空港に着陸

わずか3時間で香港国際空港へ到着。こちらは比較的良好な天候・視界で、着陸もスムーズに行えた。



次回予告

今回は香港までの飛行だが、次号からは香港周辺の見所や、東南アジア方面のフライトを紹介したい。

お気に入りの機体をカスタマイズ フライトの楽しさを広げるデザイン変更ツール

▶▶▶ 機体の塗装をワンタッチで変更できるGTT Camo Commander

フライトシミュレーター(以下、FS)は、既成のミッションをクリアするためだけのゲームではない。広い空を空中散歩したり、何度も着艦練習をしたりと非常に自由度が高いので、型にはまらずにいろいろな楽しみ方を見つけることができる。読者の中にも、お気に入りのFSで、そういう楽しみ方を見いだしている人も多いはずだ。今回は、そんなお気に入りのFSに、より愛着が持てる便利なツール「GTT Camo Commander」(以下、Camo Commander)を紹介しよう。

Camo Commanderを一言で説明すると"機体のテクスチャーデータを変更する"ソフトだ。つまり、"機体のデザインが変更できる"ということになる。Camo Commanderは、各種FS用にそれぞれ専用のバージョンが用意されており、15ドル支払ってユーザー登録すると、たくさんの塗装データを使用することができる。フリーで出回っている塗装データもあるので、バージョンによっては何十種類という塗装データを入手することが可能だ。

塗装を変更するには、Camo Commanderのメニューから目的の塗装を選択するだけでよい。

現実の航空機では、同じ型のものでも所属する国や部隊が違うと、まったく異なる塗装が施されている。中には、使用される地域の地形に合わせたカムフラージュ用の塗装がされている機体や、航空ショー用に塗装されたカラフルで派手な機体もある。塗装が違うと、機体の印象が大きく変わってくる。

もちろん、FSでも同じことが言える。気分によって違う塗装で飛行することで、より魅力が高まるのは間違いない。お気に入りのFSに、ぜひCamo Commanderを導入してみてほしい。



画像はCamo Commander for Flanker 2.0。ほかのFS用のCamo Commanderでも、好きな塗装を選択してゲームを起動するだけで、機体のデザインを変更できる



アメリカ空軍のアクロバットチーム"サンダーバーズ"のF-4Phantom(画像はUSAF)



Su-27 Flankerのアクロバットカラー。赤青白のコントラストが美しい機体だ(画像はFLANKER 2.0)



Tigermeet出展用と思われるチェコ空軍のF/A-18。トラ模様のど派手なこの機体は、筆者の対戦時のお気に入りでもある(画像はF/A-18 KOREA)

Camo Commanderが対応している作品

ゲーム名	販売元
F-15	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
F/A-18	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
F/A-18 KOREA	クォリタスジャパン
FIGHTER SQUADRON	SME・インターメディア
FLANKER 2.0	マイピック
ISRAELI AIR FORCE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
USAF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア

注:未登録時の試用期間は30日で、登録するのに掛かる費用は各$15(US)
ソフトのダウンロード先はhttp://www.gttweb.com/

Console Online



Dreamcast

KDDのマッチングサービスを利用するカプコンのタイトルは、ラグのほとんどないネットワーク対戦を楽しむことができる。そのサービスを利用した最新のタイトル「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」の詳細をお伝えする。

ストリートファイターⅢ3rd STRIKE

発売元：カプコン　http://www.capcom.co.jp
発売時期：2000年6月29日　価格：5,800円

お勧め度 ★★★★★



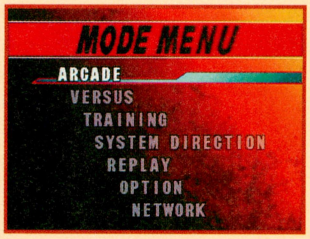
格闘ゲームブームの火付け役、ストリートファイターシリーズの最新作「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」(以下、ストⅢ)がDreamcast(以下、DC)に登場する。しかも、ただの移植ではない。KDDのマッチングサービスに対応したバージョンでのリリースとなる。発売元のカプコンはすでにこのサービスに対応した対戦ゲーム「MARVEL VS. CAPCOM2」「POWERSTONE2」を発表している。今回発売するストⅢも、数秒のタイムラグが勝敗を左右する対戦ゲームだ。特に、ストⅢでは、相手の攻撃にタイミングを合わせてレバーを動かすブロッキングシステムが重要なガード法の一つとなっている。このシビアなタイミングが、マッチングサービスでどこまで実現できるかという点が、ゲームの良しあしを左右することになるだろう。

残念ながら、原稿執筆時点では開発途中だったため、ネットワークを利用した対戦プレイを試すことはできなかった。しかし、「MARVEL VS. CAPCOM2」や「POWERSTONE2」では、ほとんどラグを感じない仕上がりになっているので、同じくストⅢでも、ストレスのないネットワーク対戦が期待できるだろう。

POINT!



ストⅢには、豊富なキャラクターが用意されている。ネットワーク対戦を面白くする要素の一つでもある



MODE MENUのNETWORKを選択することで、ネットワーク対戦を行うことができる。ゲームセンターに行かなくても、不特定多数のプレイヤーとの対戦が可能だ

開発者インタビュー

株式会社カプコン
第一開発部 プロデューサー
須藤克洋氏



ストⅢをマッチングサービスに対応させる上で、どんな点に苦労されましたか？

システムの基本的な部分は、「MARVEL VS. CAPCOM2」や「POWERSTONE2」の開発で経験を積んでいたので、作業は比較的スムーズに進みました。ただ、ストⅢから導入したリプレイデータ(Visual Memoryのデータのやりとり)の部分で多少苦労しました。

ネットワーク対戦で発生するラグに対して、どのような対策を行われていますか？

ソフト的に同期がずれるのを補正しています。このおかげで、ゲームに影響するようなラグがほとんど発生しないシステムになっています。ですから、マッチングサービスを利用したネットワーク対戦はストレスなく楽しめるのです。

マッチングサービスは、最大何人まで同時プレイ可能ですか？

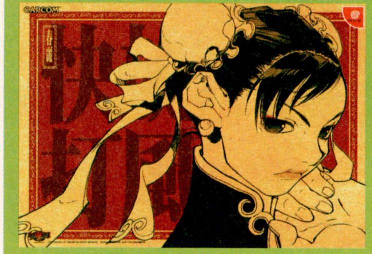
ゲームタイトルや内容によります。マッチングサービスは、1対1のハード同士を結ぶシステムです。何人というよりは、基本的に2台というほうが分かりやすいかもしれませんね。

今後、対戦格闘ゲーム以外のジャンル(例えば、RPGなど)をマッチングサービスに対応させる予定はありますか？

もちろんあります。期待してください！

最後に読者に向けて一言お願いします。

今まで困難だった、リアルタイムアクションゲームの通信対戦が可能な時代になりました。そして、カプコンはそこにさまざまな楽しさを提供していきます。プレイヤーが"こう遊びたいな～"と思う"遊び"がちゃんとできるようになっていますので、一度ストⅢをプレイしてみてください。もちろん、対戦だけではなく、チャットもできます。これからもどんどんマッチングサービス対応タイトルを出していきますので期待してください。



Dreamcastネットワークゲーム情報

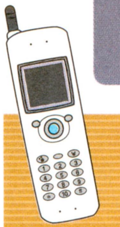
QUAKE Ⅲ ARENA

5月に開催されたE3(Electronic Entertainment Expo)で、DC版「QUAKE Ⅲ ARENA」が発表された。発売は今年夏とのこと。ただ、残念なことに遊べるのはUS仕様のDCだけで、国内の発売は未定である。



DC版はパソコンとの対戦も可能となっている。気になる操作方法だが、DC用マウスを発売(発売日未定)することで解決する。キーボード＋マウスで、パソコン版と変わらない操作環境を得られるだろう。日本での発売を期待したい。

今回は、カプコンのネットワーク対応対戦格闘ゲームの詳細を開発者へのインタビューを交えてお伝えする。また、iモードで大人気となっているエニックスの「ドラゴンクエストNET」とMobileWonderGateを利用してアイテムをダウンロードできる、メガハウスのWonderSwan版「レインボーアイランド：パーティーズ☆パーティー」を紹介する。



iモード

コンソールゲームの中で記録的なヒットを飛ばしている、ドラゴンクエストシリーズ。同シリーズを題材にした、iモード用のゲームが登場した。

ドラゴンクエストNET

お勧め度 ★★★★★

発売元：エニックス
http://www.enix.co.jp/
発売時期：発売中
価格：月額100円



エニックスがiモード向けのゲームサービス、「ドラゴンクエストNET」を開始した。提供されるゲームは「グランカジノ」と「カードのほこら」の二つ。両ゲームの目的は、モンスターカードを多く集めることだ。

グランカジノでは「スライムジャック」「ホイミでHI&LOW」「モンスタースロット」といったカジノゲームが遊べ、各ゲームで勝つとカードを購入するためのゴールドが獲得できる。

カードのほこらでは、冒険に出てモンスターを倒していくことで、モンスターカードが手に入る。また、冒険の途中で出題されるなぞを解くことでも、モンスターカードが入手できるようになっている。

集めたモンスターカードは、ユーザー同士でメールを利用した交換もできる。また、ドラゴンクエストNET内の、のみの市で売買することも可能だ。逆に、レアなモンスターカードが欲しい場合は、市場を小まめにチェックすることで掘り出し物を発見できるかもしれない。ちなみに、ゴールドを増やす方法として、メダルの館でのメダルの売買をお勧めする。メダルは、参加者の売買によって交換レートが日々変動するようになっている。うまくレートを見極め、高値の時に売り出せば、大きな利益を得ることができるだろう。

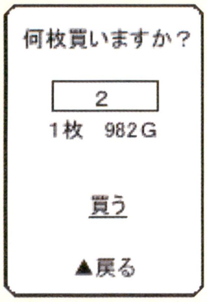
モンスターカードの交換などで、多くのプレイヤーとコミュニケーションを図りながらプレイできるゲームシステムは、まさにiモードならではの仕様だ。本編との連動にも期待したいゲームである。



白か黒、どちらのスライムをキャッチできるかを予想するスライムキャッチャー。正解するとゴールドを獲得できる。運良くキングスライムをキャッチできれば、ゴールドのほかにモンスターカードをもらうことができる



スロットの三つの絵柄がすべてそろうとゴールドがもらえる。オール7で50倍、王冠が三つそろうと30倍、剣が三つそろうと20倍の配当となる。ドラゴンクエストNETのカジノゲームの中で最も配当率の高いゲームとなっている



メダルの館では、メダルの売買を行うことができる。メダルのレートは日々変わるので、うまく売り買いできれば、手持ちのゴールドを増やせる。また、王国の情勢によっては暴落や暴騰することもあるという



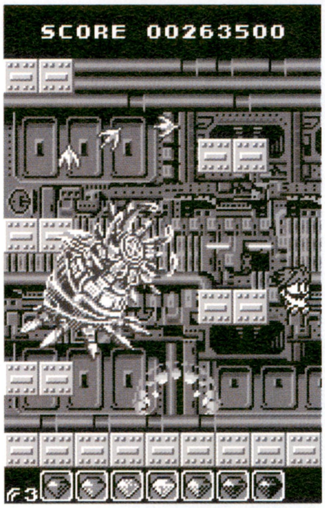
WonderSwan

サードパーティーのMobileWonderGate対応ゲームが充実してきた、WonderSwan。今回は、懐かしいレインボーアイランドのリメイク版を紹介する。

レインボーアイランド：パーティーズ☆パーティー

お勧め度 ★★★★★

発売元：メガハウス
http://www.megahouse.co.jp/
発売時期：2000年6月29日
価格：4,200円



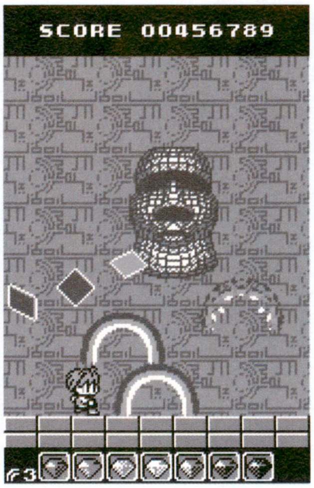
タイトーの名作「ダライアス」を模したステージも用意。ダライアスでおなじみの敵キャラクターの攻撃をかわしながらアイテムを入手していくのだ

懐かしい名作「レインボーアイランド」が「レインボーアイランド：パーティーズ☆パーティー」となりWonderSwanに帰ってきた。このシリーズは、"虹を使って敵を倒す""虹に登って空中を歩く""虹を壊して複数の敵を倒す"、というユニークなアクションが人気のパズルゲームだ。

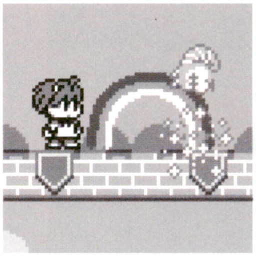
WonderSwan版の特徴は通信機器のMobileWonderGateに対応している点。通常では手に入りづらいハイパーアイテムや、MobileWonderGateでしか手に入らないアイテムのダウンロードができるようになっている。また、スコアに応じて、新しいタイトルイラストをダウンロードできるサービスを用意するなど、オリジナル機能も満載だ。



今度の主人公はパティという女の子。前作の主人公バビーとボビーの双子の兄弟に無理やり弟子入りしてきた積極的な娘だ

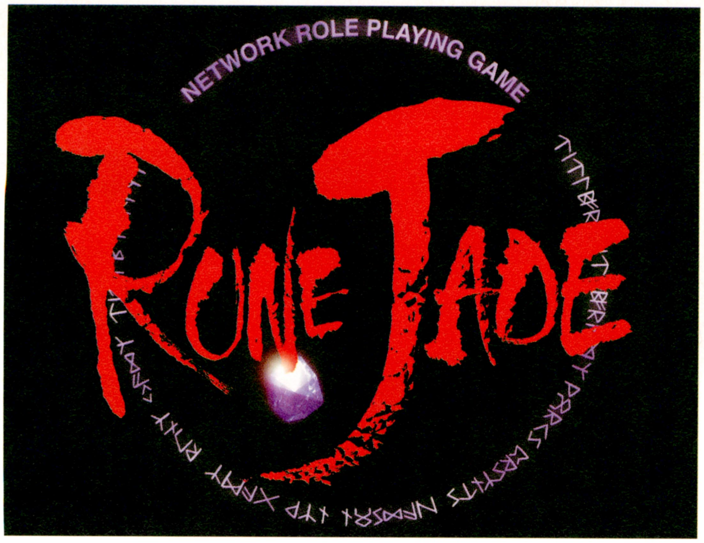


ブロック崩しの名作「アルカノイド」のステージも登場する。虹を使ってうまくボスキャラに近づいてから攻撃しよう





ステージには多彩な隠し要素や敵キャラクターが待っている。虹の使い方を習得しない限り難関を乗り越えるのは難しい





マルチプレイ中の画面。仲間の位置や体力が一目で分かるように表示されている。仲間がピンチの時、すぐに駆け付けることができるのだ





オープニングでは、派手なアニメーションムービーが流れ、プレイを盛り上げてくれる。このあたりは、海外のタイトルにない国内ゲームらしい演出だ

ルーンジェイド

最大5人での協力プレイが楽しめる コンソール機専用のネットワークゲーム

Dreamcast初のオンラインRPG「ルーンジェイド」は、ネットワークゲームビギナーでも楽しめる親切設計のゲームである。操作性に優れており、ゲームサーバーへのアクセスから、プレイ、チャットまで手軽にできるのが売りだ。

文／シュンドウ

まさにコンソール機ならではの初心者でもすぐ楽しめる親切設計

Dreamcast（以下、DC）初のオンラインRPGとして注目を集めているルーンジェイド。開発者自ら「DIABLO」や「ULTIMA ONLINE」を研究してきたというだけあり、公開されたゲーム画面は、まるで海外ゲームのようである。しかし、随所にコンソール機らしい気配りが見受けられ、非常にプレイしやすい設計となっている。

ゲームをスタートすると、プレイヤーキャラクターはルーンジェイドの街の一角に登場する。ルーンジェイドにはシングルプレイとマルチプレイが用意されており、街の中でどちらかを選ぶようになっている。マルチプレイは、街の左上にある建物の中にいるネットマスターに話し掛けることでスタートできる。マルチプレイを選ぶと、まず、ロビーに入り、仲間を募ってから冒険に出発することになる。

ルーンジェイドの売りの一つとなっているのが、冒険中でも手軽に使えるチャットシステムだ。チャットは、画面左側に大きく表示されるようになっており、大変見やすい。また、画面上にはマップが表示され、仲間の位置が常に表示される。チャットとマップを活用することで、仲間と連携しやすくなり、広いダンジョン内でも孤立しないのだ。ルーンジェイドはチャットシステムをうまく取り入れた、協力プレイ重視のゲームといえる。

DCのコントローラーのみで、すべての操作が行える点もポイントだ。Lボタンがステータスウィンドウの表示、Rボタンがアイテムウィンドウの表示となっている。冒険中のアイテム選択はアナログキーで行い、キャラクターの移動は十字キーで行うなど、うまくアクションを割り当てている。

当然のことながら、ネットワークゲームのため、装備の変更中もゲーム内の時間は進んでいる。パソコンゲームでは当たり前のことなのだが、コンソールユーザーにとっては、目新しい要素といえるだろう。このあたりの緊張感は、コンソールユーザーにとって新鮮に感じるかもしれない。

ルーンジェイド公式ホームページ
http://runejade.dricas.ne.jp/



プレイヤーは、騎士、武術家、忍者、魔術師の四つの中から職業を選ぶことができる。さらに、各職業には男女の性別が用意されている。この職業選択は、あくまで初期設定に過ぎず、自分のプレイスタイルに合わせた、好みのキャラクターに成長させることができる



ルーンジェイドでは、魔法の修得に魔法カードを使用する。カードを入手して使うと、魔法が強化されていくのだ

Information

開発元	：ハドソン
発売元	：ハドソン
問い合わせ先	：03-3542-4622
価格	：5,800円
発売時期	：7月27日
プラットホーム	：Dreamcast
Visual Memory 使用ブロック	：41ブロック

イメージキャラクター上原千智さんに聞いた ルーンジェイドファーストインプレッション

ルーンジェイドの広告に魔法使いの格好で登場している、上原千智さんにルーンジェイドのネットワークプレイを体験していただいた。



Play Online（以下、PO） 普段はどんなゲームをプレイするのですか？

上原 最近、よくネットワーク対応のゲームをプレイします。はまっているのがDCの「あつまれ！ぐるぐる温泉」です。特にトランプを楽しんでいます。もちろん、ルーンジェイドもよくプレイしていますよ。

PO 当然、ルーンジェイドは発売前ですので、シングルプレイですね。

上原 そうなんです。お仕事の絡みもあるので、ベータ版をお借りして、1人で黙々とプレイしています。

PO それは寂しいですね。今日は、ネットワークプレイ可能なルーンジェイド（北海道のルーンジェイド開発スタッフの皆さんに協力していただいて実現）を用意したので、プレイしてみてください。

――しばらくプレイしてもらう。

上原 みんなとチャットしながらプレイできるんですね！

PO チャットにはまってしまいましたね（笑）。

上原 文字が流れるのが速過ぎて、読みとれません（笑）。この人たちって、だれかが動かしているんですよね？

PO そうです。

上原 ゲームしている間もお話ができるんですね。いろいろな人たちと協力しながらプレイするのがこんなに面白いとは、思いませんでした。キャラクターの操作だけではなくて、チャットの入力がコントローラーだけでできるのが便利です。私みたいなネットワークゲーム初心者でも、手軽に楽しめますね。

PO いろいろな人とコミュニケーションできる点が面白いですよね。

上原 私、"ちさと"っていう名前で魔法使いの女の子を使っているんですが、ルーンジェイドが発売されたら、毎日でもネットワークに接続して、遊んでしまいそうです。ルーンジェイド発売に合わせて、ネットワーク上でのイベント（詳細は彼女のホームページをチェック）も考えていますので、読者の方もぜひ参加してくださいね。

上原千智の部屋 http://www.chisato-room.com/

ドリームパスポート3

DCでインターネットをとことん楽しむ！音声チャット機能を搭載したブラウザー

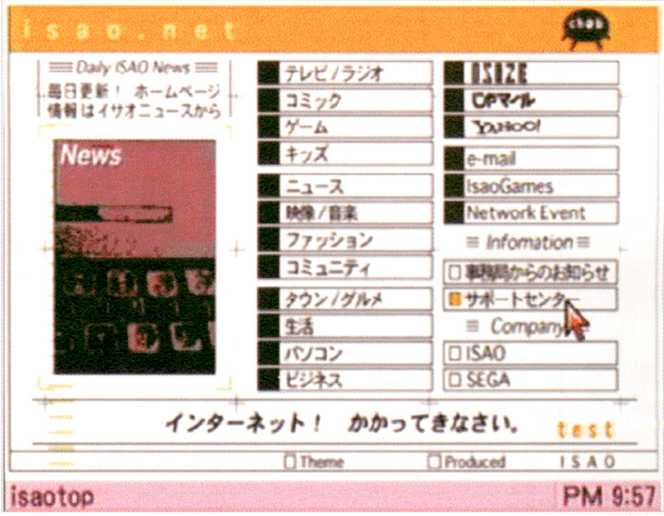
ドリームパスポート3は、Dreamcastで手軽にインターネットを楽しむためのソフトだ。パソコンのソフトのように面倒なインストール作業はなく、住所などの簡単なデータを入力するだけで使える手軽さが売りとなっている。チャットソフトやミニゲームも収録されており、単体でもじゅうぶん楽しめる内容である。　文/シュンドウ

手軽にネットに接続して同梱の"大富豪"の対戦が楽しめる

ドリームパスポート3（以下、DP3）は、DC用のブラウザー（ホームページ閲覧ソフト）だ。また、過去に発売されたメガドライブ、PCエンジンのタイトルをダウンロードしてプレイできるドリームライブラリや、簡単にチャットが楽しめるch@b talkなどのサービスが利用できる。ちなみに、ドリームライブラリは現時点で合計50タイトルのゲームを用意しており、7月以降からさらに毎月15タイトルずつ追加される予定だ。

ch@b talkは、"友達増やそ！"をキーワードにした手軽に使えるコミュニケーションツール。メッセージが届くとアイコンの点滅とともに音声でも通知してくれ、非常に使い勝手が良い。登録したユーザーがオンラインかどうかも一目で分かるようになっており、ネットワーク対戦の待ち合わせにも便利なツールといえる。また、従来どおりのテキストによるチャット以外に音声チャットが行える点もポイント。別売の音声認識・入力ユニットのマイクデバイスを使うことで、ボイスメッセージを送ることができる。凝ったサウンドを作成して、チャット相手に送るというような技も可能だ。

DP3には、「あつまれ！ぐるぐる温泉ぷち」が同梱されている。



DP3には、イサオネットのホームページが登録されており、ここから、ぐるぐる温泉ぷちが起動できるようになっている

同ソフトは、セガ・エンタープライゼスから発売されている「あつまれ！ぐるぐる温泉」の体験版で、チャットしながら"大富豪"のネットワーク対戦が行えるようになっている。シンプルなゲームだが、一度プレイするとやめられなくなるほどの出来だ。

DP3は、専門知識がなくても簡単にインターネットへの接続の設定が行えるので、パソコンに慣れていない初心者や女性にお勧めのソフトといえるだろう。

イサオホームページ
http://www.isao.co.jp

DP3の入手方法

DP3は、セガプロバイダーに登録しているユーザーならば、事務局から無料で郵送されるようになっている。また、ドリームキャストを扱っている販売店では、無料で配布されている。ちなみに、ドリームパスポート3発送センターの受け付けは6月16日で終了しているため、入手するには、販売店を利用するしかないようだ。



DP3設定手順解説

ここでは、DP3を初めて使用する時に必要な設定手順を詳細に紹介する。ちなみに、ドリームパスポート1、ドリームパスポート2で登録したユーザーは、以前使っていたアカウントがDC本体に記録されているため、特に再設定する必要はない。また、DP3は本パスワード、仮パスワードの区別がなくなっており、ドリームパスポート1やドリームパスポート2から仮パスワードのままDP3に移行したユーザーは、その仮パスワードが本パスワードとなるので注意しよう。

①



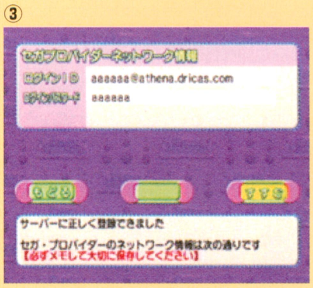
DP3をDCにセットし、タイトル画面が表示されたらコントローラーのスタートボタンを押す。ユーザー登録をしていないと、"はじめから"ボタンが表示され、登録済みだと"つづきから"ボタンが表示される

②



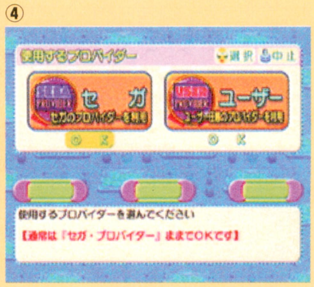
名前、性別、年齢、住所、電話番号を入力した後、モデムの設定を行う。ダイヤル方式と外線発信番号は、DCを接続する電話回線に合うものを選ぼう。設定が終了するとユーザー登録を行うために自動的にセガプロバイダーに接続する

③



セガプロバイダーへの登録が終了すると、ログインIDとログインパスワードが表示される。この情報は、インターネットへアクセスする際に必ず必要となるので、メモを取って保存しておこう

④



DP3の設定が終了すると、使用するプロバイダーを選ぶ画面が表示される。ちなみに、DP3では、インターネットに接続する場合、セガプロバイダーもしくは、任意のプロバイダーのどちらかを利用することができる

Information	
開発元	株式会社イサオ
問い合わせ先	0570-057-100
価格	無料
リリース時期	配布中
プラットホーム	Dreamcast

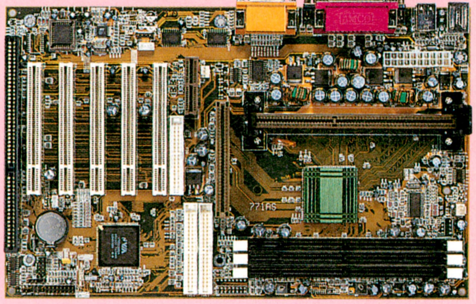
PRESENT

読者プレゼント

1 AGP 4×モードに対応したAthlon用マザーボード「DCS 771AS」

恵安

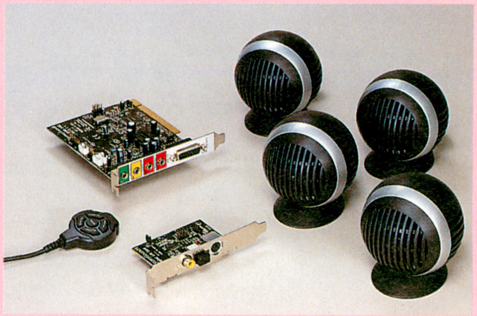
ゲームに最適なCPUとして評価の高いAthlon。このCPUのパフォーマンスを最大限に引き出す、チップセットApollo KX133を搭載したマザーボード「DCS 771AS」（詳細についてはp131の記事を参照）を1名に。



2 四つのスピーカーとサウンドカードをセットにした「OdysseySound4」

恵安

サウンドチップLEO510を搭載したサウンドカードが付属する、高性能3Dサウンドシステム「OdysseySound4」（詳細についてはp130の記事を参照）を1名に。



3 だれもが待ち望んだ期待の3Dシューティング「大刀～DAIKATANA」

アイドス・インタラクティブ（株）

世界トップレベルのゲームデザイナー、John Romero氏が4年の歳月をかけて制作した、3Dシューティングの傑作「大刀～DAIKATANA」を3名に。



4

5月にアメリカのロサンゼルスで行われた、世界最大級のゲームの祭典E3（Electronic Entertainment Expo）の取材で編集部が入手した「ANARCHY ONLINE」のTシャツと「PHANTASY STAR ONLINE」のロゴの入ったゴムボール（跳ねる時電子音を発する）をセットにして3名に。



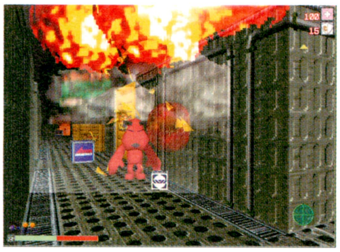
5 マイクロソフト（株）

"Microsoft"ロゴ入りのクールなバッグを1名に。



6 NECインターチャネル（株）

3Dの戦場で、独特なデザインのキャラクターを使い対戦プレイを楽しむ、純国産のネットワーク対戦ゲーム「バトル ビート」を3名に。



7 （株）メディアカイト

全世界で多くのファンを獲得してきた、アクションアドベンチャーの名作「トゥームレイダー2：ゴールデン・マスク」と同ソフトのオリジナルTシャツをセットにして3名に。





8 エレクトロニック・アーツ・スクウェア（株）

映画『スター・ウォーズ』シリーズの旧三部作（エピソード4～6）を題材にした、リアルタイム戦略シミュレーション「STAR WARS：FORCE COMMANDER」を3名に。



9 （株）エルザジャパン

GeForce 2 GTS搭載ビデオカード「GLADIAC」を販売する、エルザジャパンのロゴの入ったバッグとポロシャツ（9A）をセットにして1名に。ポロシャツと同社オリジナルのテレホンカード（9B）をセットにして3名に。



10 スリー・ディー・エフ・エックス

ゲームに最適なビデオカード、Voodooシリーズを販売する、スリー・ディー・エフ・エックスのオリジナルマウスパッドを3名に。



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2000年7月24日（9月号発売日）です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

DIABLO II 発売決定!!

2000年6月末 (6月1日現在の予定)
全世界同時発売予定
ホームページにて予約受付中



タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK

代引き / 銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

OVERTOP

NEW TITLE

(E) ………英語版 (J) ………日本語版 (マ)… 英語版日本語マニュアル付

GUNSHIP Ⅲ
(英語・日本語マニュアル付版)
1989年発売の「GUNSHIP」最新作が久々登場!!ヘリコプターならではの戦闘術がリアルに再現。完全日本語版は、今夏発売予定。それまで、待てない方はこちらをどうぞ。
¥6,400

RAINBOW SIX ROUGE SPEAR MISSION PACK URBAN OPERATIONS
RS:ROUGE SPEAR用追加ミッションパック。
¥4,800
RS:ROUGE SPEAR(マ) ……¥7,200
RAINBOW SIX GOLD(マ) …¥6,800

THIEF 2 -THE METAL AGE-
(英語・日本語マニュアル版)
直輸入海外版では、ネットワークで遊ぶためには、Web上のパッチを当てる必要がありましたが、こちらの代理店版では、そのプログラムがパッケージに収められています。
¥6,400

ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED
(日本語版)
1984年に誕生した「356」から、2000年の最新車種「911ターボ」まで、全80車種が登場する、NFR最新作。
¥6,400

STAR WARS FORCE COMMANDER
(英語・日本語マニュアル版)
「スターウォーズ」エピソード4～6での帝国軍と反乱軍との壮絶な戦いを再現したリアルタイム・ストラテジー・ゲーム。
¥5,800

大刀～DAIKATANA(英語版)
「DOOM」、「QUAKE」という大ヒット作を生み出したジョン・ロメロ期待の新作。シングルのストーリーは時代と場所が異なる4つのエピソードで構成。
¥TEL
完全日本語板−6月23日(金)発売決定!! ¥7,200

TACIYON/タキオン
6月30日発売予定
(英語・日本語マニュアル版)
NOBALOGICの最新作は初のSFシューティングゲームです。ミッション遂行タイプのゲームですが、マイクロマウスの日本語マニュアルにはミッション説明から解説まで、日本語でバッチリ記載されています。
¥6,200

MESSIAH/メサイア
(完全日本語版)
究極の3D描画エンジン「メサイア・エンジン」搭載。(RT-DAT機能、LOD機能による美しいグラフィックを実現。)憑依機能を駆使して敵を倒していくバリバリの3Dアクションゲーム
¥ TEL

F1 World Grand Prix
6月30日発売予定
(日本語吹替え版)
EIDOSの「オフィシャル フォーミラ1 レーシング」の続編。前作のゲームエンジンを改良したグラフィックは格段に進歩しています。1999年度シーズンの公式データを基に作成された本格派レースゲーム。
¥7,200

SWAT 3
～クロース・クォーターズ・バトル～
(完全日本語版)
前作までのゲームシステムを3D画面による一人称視点のアクション性の濃いゲームへと大幅に変更したSWAT最新作の待望の完全日本語版
¥6,800

DIABLO Ⅱ
6月末発売予定
(英語/日本語マニュアル付き版)
記録的大ヒットを遂げたPCゲーム「DIABLO」の続編が遂に発売か!?
前作より格段のパワーアップは遊ぶ価値あり！
¥TEL 英語・直輸入版も入荷予定

YsⅡ ETERNAL
7月6日発売予定
イースⅡエターナル
(特典付き−DVD又はCD-ROM版)
イースシリーズ最大のヒット作「イースⅡ」が、「イースⅡエターナル」として遂に登場!初回限定豪華特典は、DVD-Video(OVAイース天空の神殿全4巻)イース・スペシャルコレクションCD-ROM 豪華上製本マニュアル
¥7,400

EA SPORTS F1 2000
6月29日発売予定
(日本語版)
HONDAの復帰でもりあがるF1 2000年シーズンデータをいち早く搭載したレーシングゲーム。
¥6,400

水族館シュミレーション テーマアクアリウム(日本語版)
6月29日発売予定
「テーマ」シリーズ最新作、今度のテーマは「水族館です!イルカの調教や、ショーも開催。お客さんの気持ちをつかんで水族館経営はうまくできますか?発売延期が続いたので価格もお求めやすくなりました。
¥7,800

KA-52 TEAM ALLIGATOR(マ) ……¥6,400
F/A-18E スーパーボーネット(J) ……¥6,600
バイオハザード3(J) ……TEL
ディノクライシス(J) ……¥4,800
電車でGO2高速編3000番台 ……¥7,200
GRANDPRIX WORLD(マ) ……¥6,400
RISING SUN(マ) ……¥7,200
WARHAMMER4000/ライツ・オブ・ウォー(J) ¥7,200
EVOLVA(J) ……TEL
Civilization Ⅱ Test of Time(J) ……¥6,800

BEST SELLER GAMES

ウルティマIX:アセンション
(完全日本語版) ¥6,980

ウルティマIX:アセンション プレミアムエデッション
(完全日本語版) ¥9,800
超大作RPGシリーズ最終章

ウルティマコレクション
(日本語版/一部英語)
「ウルティマ」シリーズのⅠ～Ⅷのすべての世界をひとつのパッケージに。アセンションとあわせれば「ウルティマ」完全制覇に。
¥6,980

MICHELIN RALLY MASTER ラリーマスターズ
(英語・日本語マニュアル版)
ラリーカーの動きを完全に再現!今までのラリーゲームの常識を超えた美しさ!!
¥7,200

SOLDIER OF FORTUNE
(英語・日本語マニュアル付版)
QUAKEⅡエンジンを限界ギリギリまでチューニング。飛び散る脳みそ、はみ出す内臓、などの残酷描写で展開される、3Dアクションゲーム。
¥6,600

EVERQUEST: THE RUINES OF KUNARK
(英語/直輸入海外版)
オンラインゲーム「EVERQUEST」＋拡張パック
¥7,800

MS Flight Simulator 2000 Pro(J)	¥11,800
MS Flight Simulator 2000 (J)	¥9,800
MS Combat Flight Sim(J)	¥7,800
MSFS & MSCFS 用アドオン	各種
蒼きウル(MSFS&CFS用アドオン)	¥4,972
Jane's F-15(マ)	¥6,600
Jane's WWⅡ Fighter(マ)	¥6,600
Jane's IAF(マ)	¥6,600
Jane's FLEET COMMAND(マ)	¥6,600
Jane's USAF2000(J)	¥7,800
F22 LightningⅢ(マ)	¥6,600
European Air War(J)	¥6,972
Fighter Squadron(J)	¥6,600
Falcon 4.0(J)	¥9,905
FIGHTING STEEL(J)	¥7,143
PanzerGeneral3D(J)	¥7,143
FLANKER 2.0(マ)	¥7,143
BATTLE ZONE Ⅱ(マ)	¥6,400
Nascar Racing 3(マ)	¥5,477
カーマゲドン2ブラッド版(J)	¥6,400
SEGA RALLY2(J)	¥6,000
TOCA2:REDRIVE(マ)	¥6,600
Mobile 1 Rally Championship(マ)	¥6,000
FORMULA ONE 99(マ)	¥4,980
SUPER BIKE 2000(J)	¥6,400
GP500(マ)	¥6,400
HEAVY GEAR Ⅱ(J)	¥7,200
Mech Warrior 3(J)	¥6,572
MECH COMMANDER(J)	¥8,400
MECH COMMANDER GOLD(J)	¥6,800
SLAVE ZERO(J)	¥6,286
MS LINKS 2000(J)	¥8,972
NBA LIVE 2000(J)	¥6,400
FIFA 2000(E)	¥5,800
ポスタル・プレミアムパック(マ)	¥7,200
ポスタル・パワーアップキット(マ)	¥3,980
SPEC OPS Gold(マ)	¥6,800
SPEC OPS Ⅱ(マ)	¥7,143
デルタフォース2(マ)	¥7,143
H&D ミッションパック FIGHT FOR FREEDOM(J)	¥4,800
H&D スペシャルパック(J)	¥8,800
STAR TREK ARMADA(マ)	¥6,400
Fianal FantasyⅧ(J)	¥6,980
DRAKAN(J)	¥6,600
Quake Ⅲ(マ)	¥5,972
Unreal Tournament(J)	¥5,200
Ailens vs Predator(マ)	¥5,800
TOMB RAIDER 4(J)	¥7,143
The Wheel of Time(マ)	¥4,800
ノクターン(J)	¥6,600
ホームワールド(マ)	¥6,600
ダンジョンキーパー2(J)	¥7,200
REVENANT(J)	¥7,143
PLANE SCAPE TORMENT(マ)	¥5,800
Baldur's Gate(J)	¥7,800
BG:Tales of the Sward(J)	¥4,200
Ashrons Call(E)	¥4,800
Dark Stone(J)	¥6,286
Ultima Online:Second Age(マ)	¥2,972
UO:Game Time 2	¥3,980
CRUSADERS OF M&M(J)	¥6,000
M&M 8:Days of the Destroyer(マ)	¥6,000
スコットランドヤード(J)	¥6,400
テーマパークワールド(J)	¥7,200
ジェットコースター・タイクーン(J)	¥6,600
ジェットコースター・タイクーン追加キット(J)	¥4,800
インペリアリズムⅡ(J)	¥7,600
レイルロードタイクーン2(J)	¥7,048
ファラオ(J)	¥6,600
シーザー3(J)	¥6,600
AOE2:The Age of Kings(J)	¥8,972
CIVILIZATION:CALL TO POWER(J)	¥6,972

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉
NEW USB接続になりました
Side Winder Force FeedBack Wheel ¥18,800
USB接続 Precision Wheel ¥9,980

i-Force規格のフィードバック・ホイール
赤いハンドルで有名な〈Logicool〉
USB接続 or Serial接続
Wingman Formula Force Wheel ……¥24,800

i-Force規格のフィードバック・ホイール
〈Guillmonte〉 フェラーリ公認ハンドル
USB接続 or Serial接続
Force FeedBack Wheel ……¥20,800
GamePort or USB接続
Racing Wheel ……¥9,800

お求めやすい低価格ハンドル
USB接続
Speedy 2000 ¥4,480

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro … ¥16,800
USB接続
Precision Pro ……¥8,400

[Logicool]
WingMan ATTACK (15pin GamePort) ……¥3,980
WingMan Extreme Digital 3D (USB or 15pin GamePort) ……¥7,980
[Logitech]
WingMan Force (USB or Serial) ……¥14,600
[ThrustMaster]
F-16 FLCS/TQS ……各¥19,800
[CH-Product]
CH操縦桿 ……¥12,800
F16 Combat Stick(USB) ……¥9,000
Pro Pedal(15pin GamePort) ……¥10,800
Pro Throttle(15pin GamePort) ……¥13,800

Game Pad

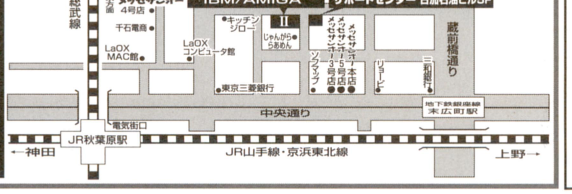
〈Microsoft〉
USB接続
NEW
Side Winder Game Pad Plug & Play ¥3,800

[Microsoft]
Side Winderシリーズ
GamePad(15pin GamePort) ……¥4,343
Game Pad Pro(USB) ……¥4,980
Free Style(USB or 15pin GamePort) ……¥7,980
Dual Strike(USB) ……¥6,980
他メーカーゲームパッド、ジョイスティック各種取り扱い

[LOGITECH]
WingMan FORCE FEEDBACK MOUSE
¥14,800

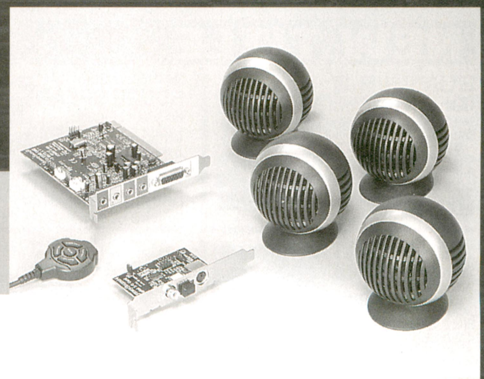
新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



Computer Parts & Windows Games Plus
OVER TOP
as Messe-Sanoh Ⅱ
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

3Dサウンド対応ゲームを楽しむためには、EAXまたはA3DといったAPIをサポートするサウンドカードと、4個以上のサテライトスピーカーが必要になるが、それらをすべてそろえると、2～5万円程度の出費は覚悟しなければならない。ところが、今回紹介するOdysseySound4であれば、四つのスピーカーとサウンドカードがセットとなって、1万円を切る価格で購入できる。これなら気軽に3Dサウンドシステムが導入できるはずだ。　文／Fakemoon



製品は、PCI対応サウンドカード、デジタルI／Oカード、四つのサテライトスピーカー、ボリュームコントローラーで構成されており、これだけあれば3Dサウンド対応ゲームが楽しめる環境が構築できる

1万円以下で購入できる3Dサウンドシステム OdysseySound4(Four Channel PCI Sound System)

製品に付属するサウンドカードは主要APIをすべてサポート

OdysseySound4は、アメリカのGallant Computer社が製造する4チャンネルサウンドシステムで、日本では恵安が販売代理店となっている。製品に付属するサウンドカードには、LEO510というサウンドチップが搭載されており、Q3D 2.0、EAX 1.0、A3D 1.0、DirectSound3Dといった四つの3DサウンドAPIをサポートする。Q3Dとは、Qsound Lab社（http://www.qsound.com/）が提唱する3Dサウンドの規格で、2スピーカー出力をサポートする1.0レベルと、4スピーカー出力をサポートする2.0レベルの二つがあり、OdysseySound4はQ3D 2.0に対応している。EAXやA3Dと比べると対応ゲームの数は少ないが、「ダンジョンキーパー2」や「ポピュラス ザ ビギニング」など約50タイトルが同APIをサポートしており、それらの詳細についてはQsound Lab社のホームページで確認できる。

OdysseySound4には、サウンドカード以外にデジタルI／Oカード（光角型デジタル出力端子と同軸デジタル出力端子を装備）、四つのサテライトスピーカー（3W×4）、ボリームコントローラーが付属する。サウンドカード自体にアンプ機能が内蔵されているため、四つのサテライトスピーカーとサウンドカードを直接接続するだけでセッティングが終わる。ただし、スピーカーに付いているケーブルの長さが2mしかないため、パソコンの背面からケーブルを延ばして、自分の背後にスピーカーを設置しようとすると、明らかにケーブルの長さが不足してしまう。パソコン本体の設置場所を工夫すれば解決するが、できることなら二つのリアスピーカー用に、最低でも5mのケーブルがほしいところだ。

重低音が不足する印象を持つが入門機としては最適なシステム

OdysseySound4が出力する3Dサウンドのクオリティーをテストするために、A3D／EAXに対応した「UNREAL TOURNAMENT」（以下、UT）をプレイしてみた。タスクトレイアイコンからコントロールパネルを呼び出して、4スピーカーモードに設定してプレイしたが、UTのオープニングムービーのサウンドを聞いた時点ですぐに、低音が足りないことに気付いた。スピーカーは設置場所に困らないほどコンパクトでデザイン的にも好感が持てるが、音質としては低音の表現力が不足している。

UTのような3Dシューティングに求められる音質は、銃火器がブローバックする際の金属音と、Rocket Launcherの爆撃音などの迫力ある重低音なのだが、OdysseySound4の場合、残念ながら金属音ばかりが目立ってしまい、長時間のプレイではストレスを感じてしまう。例えて言うと、小さい子供の金切り声を耳元で聞いているようなものだ。

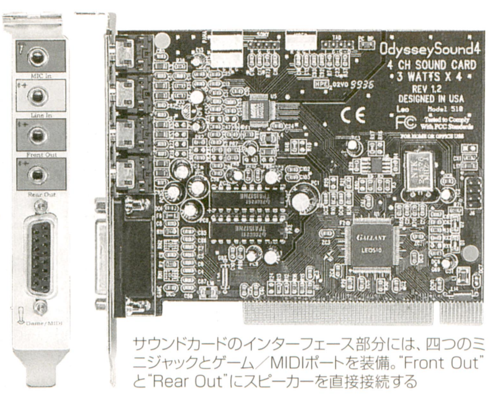
サウンドカードの音量調整は、タスクバーアイコンをクリックして“音量コントロール”を開いて行うが、OdysseySound4の場合は、製品に付属するボリュームコントローラーで調節できるので、大変便利だ。コントローラーには、フロント2チャンネルとリア2チャンネルを別々に調節するボタンとミュートボタンが用意されているが、欲を言えば、左右のバランス調整ボタンもあるとうれしい。

デジタルI／Oカードに装備したS／PDIF端子経由でサウンドを出力するためには、光角型デジタル入力端子または同軸デジタル入力端子を持ったアンプまたはスピーカーシステムが必要だ。試しに、筆者のサウンドシステム（AVアンプ：DENON AVC-1500、スピーカー：ヤマハ NS10MM、サブウーハー：DENON DSW-101）で確認したところ、OdysseySound4に付属するスピーカー以上のクオリティーが確認できた。実はUTをプレイする場合、付属の4スピーカーよりも、筆者の2.1チャンネルスピーカーを使って、Dolby Surroundモードをオンにした方が、快適にゲームが楽しめた。

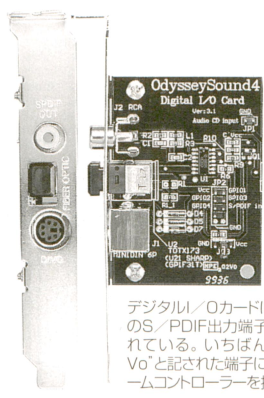
ただし、S／PDIF出力をサポートしたサウンドカードに、四つのスピーカーがセットになったOdysseySound4の最大の魅力は、1万円を切る価格にある。これまで、3Dサウンドを体験したことがないユーザーであれば、入門機として導入を検討する価値はじゅうぶんある。OdysseySound4を導入してみて、ゲーム中の爆発音や自動車のエンジン音の表現で、重低音が足りないと感じたら、サブウーハーを別途、増設すればよいだろう。

製品情報

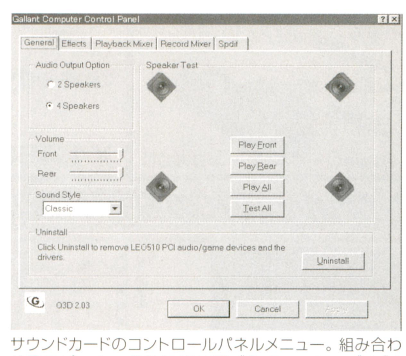
製品名：OdysseySound4
メーカー名：Gallant Computer社
サウンドチップ：LEO510
対応API：Q3D 2.0、EAX 1.0、A3D 1.0、DirectSound3D
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
スピーカー出力：3W×4
店頭予想価格：9,800円
問い合わせ先：恵安　TEL 03-3980-6442
URL：http://www.keian.co.jp/



サウンドカードのインターフェース部分には、四つのミニジャックとゲーム／MIDIポートを装備。“Front Out”と“Rear Out”にスピーカーを直接接続する



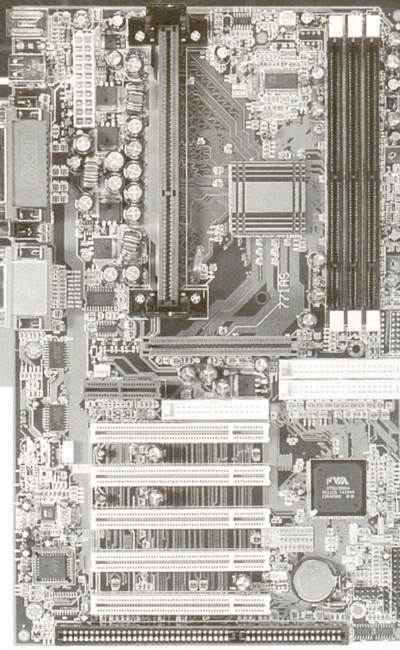
デジタルI／Oカードには、二つのS／PDIF出力端子が装備されている。いちばん下の“DiVo”と記された端子には、ボリュームコントローラーを接続する



サウンドカードのコントロールパネルメニュー。組み合わせるスピーカーの数に応じて、“2 Speakers”と“4 Speakers”の二つが選択できる

Athlonの出荷が開始されたのは1999年の夏だが、当時はAthlon用マザーボードを製造するメーカーが少なく、価格も高かった。その後、Athlon人気の高まりに比例して参入メーカーが増えたが、VIA Technologies社がAthlon用チップセットの出荷を開始したことで、さらにAthlonのニーズが高まった。今回紹介するマザーボードは、そのAthlon人気によって、大幅な価格の引き下げを実現した製品である。

文／角田一美



1999年の時点では、Athlon用マザーボードは2万円以上の価格帯で販売されていたが、DCS 771ASであれば1万8,800円で購入できる

AGP 4×モードに対応した低価格Athlon用マザーボード DCS 771AS

Athlonの潜在能力を引き出す Apollo KX133

Athlonはゲームに最適なCPUとして高く評価できるが、チップセットの性能に関してはインテル系プロセッサーよりやや劣る。従って、マザーボードやメモリーを含めたシステム全体の完成度が、PentiumIIIと比べて見劣りする。ところが、2000年2月ごろからVIA Technologies社のApollo KX133搭載マザーボードの出荷が開始されるようになって、Athlon本来のパフォーマンスを引き出せるようになった。2000年5月現在、秋葉原の店頭では、同チップセットを搭載した製品がAthlon用マザーボードの主流となっている。今回紹介するDCS 771ASもApollo KX133を搭載したマザーボードで、今からAthlonを使ってマシンを組み立てようと考えている方にお勧めできる製品だ。

Athlon用チップセットとしてはこれまでAMD-750しかなかったが、Apollo KX133によって新たにAGP 4×モードがサポートされ、対応メモリーとしてPC133対応SDRAMとVC SDRAMの二つが追加された。AGPとメモリーの二つは、どちらもゲームのパフォーマンスに大きな影響を与えるため、ゲーマーにとってはこだわりたいポイントだ。

弊誌5月号でAMD-750を搭載した、MSIコンピュータのK7 Proを紹介したが、同マザーボードの2000年2月時点の価格は約2万円だった。それに対して、Apollo KX133搭載マザーボードの2000年5月中旬時点の価格は15～25%も安くなっており、価格の面でも魅力的である。ちなみに、DCS 771ASの実売価格は1万8,800円程度となっている。

PC133対応SDRAMとVC SDRAMの二つのメモリーをサポート

DCS 771ASの製造元は台湾のDCS Computer Systems社(以下、DCS)で、秋葉原では、マザーボードのほかにサウンドカードやビデオカードなども出荷している。国内では、恵安が販売代理店となっているため、ユーザーサポートに関しても安心できる。

DCS 771ASはATXフォームファクターを採用し、サイズは305×190mmと、やや小さめに作られている。スロット構成は、DIMM×3、AGP×1、AMR×1、PCI×5、ISA×1となっており、メモリーは前述したように、PC100／PC133対応SDRAMとVC SDRAMをサポートしている。AGPは4×モードで、IDEポートはUltra ATA／66に対応している。AC'97対応のAudio Codecチップをオンボード搭載しており、Sound Blaster互換のサウンド機能を標準装備している。

このAC'97とは、インテルが中心になって策定した、"Auidio Codec '97"と呼ばれるサウンド規格のことで、ほとんどのApollo KX133搭載マザーボードがこの機能を標準装備している。AC'97は、オーディオシステムのデジタル回路をアナログ回路から分離することでノイズの低減を狙っており、USB対応スピーカーを組み合わせることで、良質なサウンド出力が得られる。ただし、ゲームに使われている3Dサウンドを楽しむためには、AC'97では役不足であるため、別途、サウンドカードを増設することをお勧めする。

マザーボード上の電源コネクター(ATX Power)は、I／Oバックパネルの真後ろに配置されているため、Athlonには大きめのCPUクーラーを取り付けることができる。ただし、電源コネクターの接続時に、ケースのフレームに手が当たるため、装着しにくいのが難点だ。また、フロッピーコネクターが、AMRスロットとPCIスロットの間にあり、これも装着しにくい。

ボードのレイアウトについては一長一短あるが、Windows 98 Second Editionのインストール後は、何のトラブルもなくマシンが起動し、動作も安定していた。

設定可能なFSBは限られるがパフォーマンスは良好

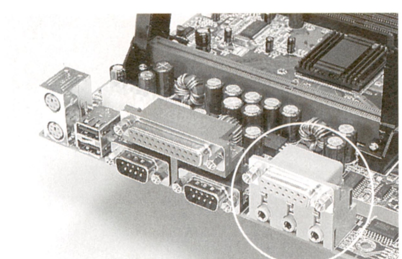
DCS 771ASの基本的なパフォーマンスを確認するために、ベンチマークテストとクロックアップを行った。テストに使用したCPUはAthlon 600MHz(K75、製造プロセス0.18μ)で、メモリーはPC100対応SDRAM(128MB)、ビデオカードはGeForce 256を搭載した3D Blaster GeForce 32MB AGPを組み合わせた。

DCS 771ASは、BIOSメニューで簡単にベースクロック(以下、FSB)が変更できる。ただし、設定可能なFSBとPCIの動作クロックが、100MHz／33MHz、105／35MHz、112／37MHzの3種類に限定されるため、クロックアップに向いているとは言えない。

テストに使用したのは、QUAKE IIエンジンをベースにして開発された「SOLDIER OF FORTUNE」で、Hardware T&Lに対応している。解像度は800×600ドットと1024×768ドットの二つに設定し、色数はどちらも32ビットカラーで計測した。

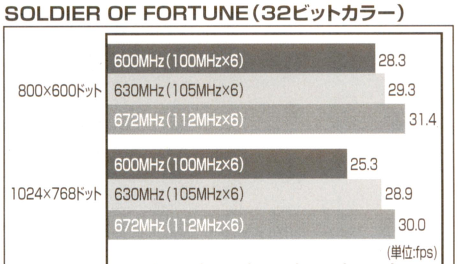
まず、800×600ドットで計測すると、デフォルト設定(FSB 100MHz)では28.3fpsだが、FSBを105MHzにすると約4%、FSBを112MHzにすると約11%ほどフレームレートが向上した。解像度を1024×768ドットにすると、FSB 100MHzの計測値は25.3fpsで、FSBを105MHzにすると約14%、FSBを112MHzにすると約19%もパフォーマンスがアップした。

SOLDIER OF FORTUNEは、Hardware T&Lだけでなく、3DNow!もサポートしているため、AthlonとGeForce 256搭載カードを組み合わせることで、約30fpsという安定したパフォーマンスが引き出せる。クロックアップによる効果もそこそこ見られるため、ゲームの動作環境としては申し分ない。



AC'97対応のAudio Codecチップをオンボード搭載しているため、I／Oコネクター部分の右端に、ゲームポートとオーディオ端子(ステレオミニジャック)を装備している

SOLDIER OF FORTUNE(32ビットカラー)



動作環境:CPU／Athlon 600MHz、メモリー／SDRAM 128MB、ビデオカード／3D Blaster GeForce 32MB AGP、OS／Windows 98 Second Edition

製品情報

製品名:DCS 771AS
チップセット:Apollo KX133
対応CPU:SlotA対応Athlon
ベースクロック:100、105、112MHz
メモリースロット:DIMM×3(最大1.5GB) PC100／PC133／VC SDRAM対応
拡張スロット:AGP(4×モード対応)×1、AMR×1、PCI×5、ISA×1
IDEポート:Ultra ATA／66対応
実売価格:1万8,800円(2000年5月中旬現在)
問い合わせ先:恵安　TEL 03-3980-6442
URL:http://www.keian.co.jp/

注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知ください。

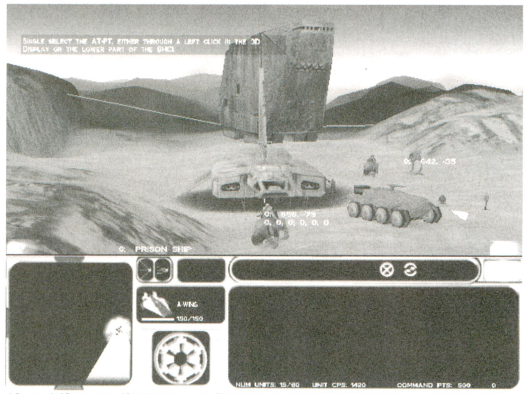
SECRET FILE #00083

STAR WARS:FORCE COMMANDER

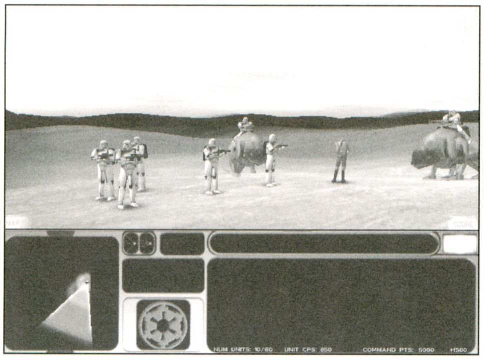
メーカー:エレクトロニック・アーツ・スクウェア

無敵&フル装備

『スター・ウォーズ』の戦闘シーンといえば、敵と味方が入り乱れる迫力ある戦いを思い出す。しかし、シングルプレイではわずかな兵力しか登場しない。そこで、ユニットを無制限に生産できるチートコマンドを紹介しよう。プレイヤー選択画面でNew Playerボタンを押し、名前をTheGalaxyIsYoursとタイプする。入力が終わったら、TheGalaxyIsYoursと名前のついたキャラクターをダブルクリックしてゲームをスタートさせる。ゲームが始まり、マウスカーソルが表示されたら、Ctrlキーと0キー(テンキーは不可)を押す。コンソール画面の上にユニット名が表示されるので、↓キーで選択し、←キーで決定するとユニットを無限に生産できる。



ゲーム序盤で、さまざまなユニットを登場させた。地上で宇宙用のユニットを登場させると、着地したまま動けないのだが……



ユーザーネームをTheGalaxyIsYoursにするとCOMMA NDPTSを無制限に獲得することができる。Shift+Mキーを押すごとに500ポイントも増えるが、上限は5000ポイントまでだ

STAR WARS:FORCE COMMANDERのチートコマンド一覧

ユーザーネームをTheGalaxyIsYoursにして、以下のコマンドを入力

Ctrl+0	ユニット出現
Shift+M	COMMAND PTSを500増やす

なお、ユーザーネームをTheWorldIsYoursにすると、すべてのミッションが選択できるようになる

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00084

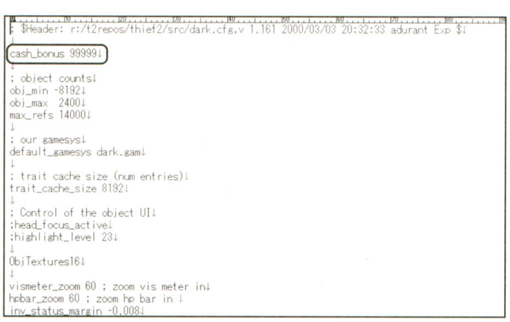
THIEF 2:THE METAL AGE

メーカー:アイドス・インタラクティブ

盗みを働かずにお金を増やす

こつこつと稼ぐのが面倒な読者に、手っ取り早くお金を増やすチートコマンドを紹介しよう。

まず、ゲームをインストールしたディレクトリの中にあるdark.cfgをテキストエディターで開き、cash_bonus 99999というコードを書き加えよう。このテキストをセーブした後、ゲームを起動すると、ミッションが始まるたびにお金が99999になる。数字は任意に設定可能だ。このほか、ミッションをスキップさせるチートコマンドも用意されている。Ctrl+Alt+Shift+Endキーを同時に押してみよう。これで苦手なミッションを回避できる。

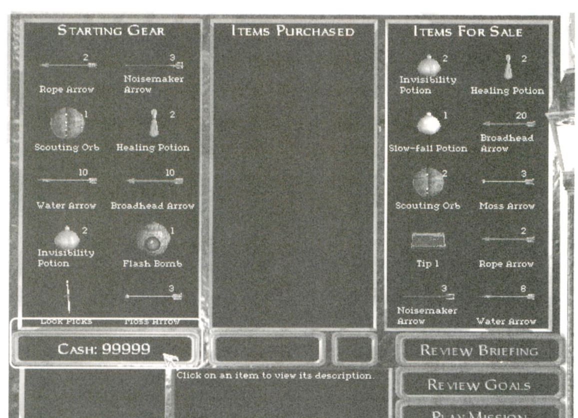


```
; $Header: r:/t2repos/thief2/src/dark.cfg,v 1.161 2000/03/03 20:32:33 adurant Exp $↓
↓
cash_bonus 99999↓
↓
; object counts↓
obj_min -8192↓
obj_max  2400↓
max_refs 14000↓
↓
; our gamesys↓
default_gamesys dark.gam↓
↓
; trait cache size (num entries)↓
trait_cache_size 8192↓
↓
; Control of the object UI↓
;head_focus_active↓
;highlight_level 23↓
↓
ObjTextures16↓
↓
vismeter_zoom 60 ; zoom vis meter in↓
hpbar_zoom 60 ; zoom hp bar in ↓
inv_status_margin -0.008↓
```

ゲームをインストールしたディレクトリの中のdark.cfgをテキストエディターで開いた画面。この中に、cash_bonus 99999と書き加える

THIEF 2:THE METAL AGEのチートコマンド一覧

Ctrl+Alt+Shift+Endキーを同時に押す	ミッションをスキップできる
dark.cfgにcash_bonus 99999を追加	お金が99999になる



このチートを使うと、お金を99999に増やすことができる。これでコストを気にせず戦える

SECRET FILE #00085

STAR TREK:ARMADA

メーカー:サイバーフロント

無敵の戦艦が出現!

まず、ゲームをインストールしたディレクトリの中にある、rts_cfg.hというファイルをテキストエディターで開く。この中に表示されている、float EASY_DAMAEGE = 0.5とfloat HARD_DAMAGE = 2.5の数字部分を変更すると、敵から受けるダメージ量が調節できるのだ。ちなみに、両方を0.0にすることで、無敵になる。

また、人材や資源は豊富にあるのに、お金が底をつき戦艦が作れないという状況に陥ったら、本国から送金してもらおう。Enterキーでチャット画面を表示させ、showmethemoneyとタイプすると、お金が2000入金されるのだ。これを繰り返すことで、莫大な資金を入手できる。

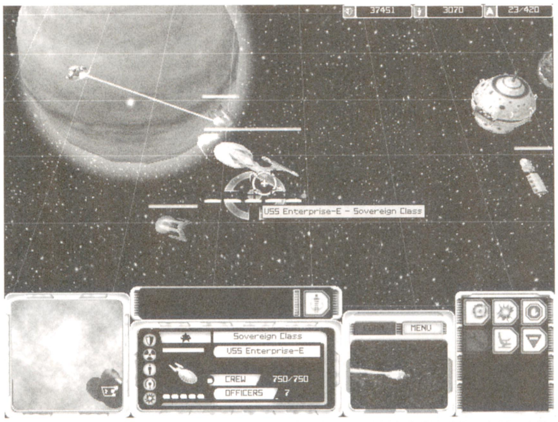
STAR TREK:ARMADAのチートコマンド一覧

kobayashimaru	次のミッションへスキップする
showmethemoney	お金が2000増える

以下のコマンドはrts_cfg.hファイルの書き換えの設定

float EASY_DAMAGE = 0.5 float HARD_DAMAGE = 2.5	数字を0.0にすると戦艦が無敵になる
TRANSPORTER_MAX = 5	数字を書き換えることで、転送できる市民の人数を変更可能

㊟ "="の前後には半角スペースが入る



rts_cfg.hファイルを書き換えることで、ダメージを受けない戦艦を出現させることができる。無敵艦隊を作ることも可能だ

SECRET FILE #00086

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS

メーカー:マイクロマウス

スリルと興奮の単独潜入にチャレンジ

AIで行動する部下を引き連れて、プレイするこのゲーム。部下たちは、常にプレイヤーの周りにつきまとっており、邪魔に感じることもある。そんな時は、Enterキーでチャットウインドウを表示させ、nobrainerとタイプしよう。部下たちの動きが止まり、単独行動できるようになる。また、theshadowknowsと入力すると、プレイヤーのキャラクターのみ敵に察知されなくなる。これで単独潜入が可能になるのだ。ただし、部下しか開けないドアもあるので注意しよう。

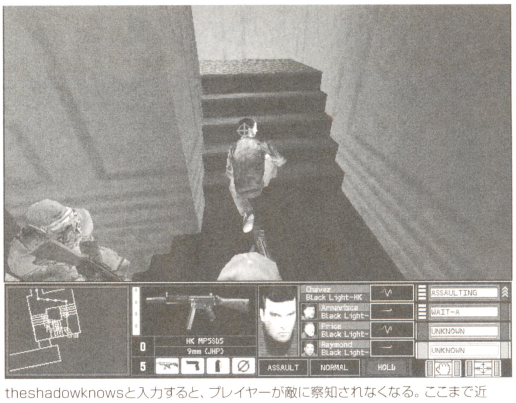
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONSのチートコマンド一覧

teamgod	チーム全員が無敵になる
avatargod	プレイヤーのみ無敵になる
nobrainer	部下のAIが動作しなくなる
5fingerdiscount	弾を補給する
theshadowknows	敵に察知されなくなる



0
5
▼
30
6

残弾数に注目。5fingerdiscountとタイプすると、何回でも弾薬を補給できる



theshadowknowsと入力すると、プレイヤーが敵に察知されなくなる。ここまで近づいても大丈夫だ

GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 私は、「DIABLO Ⅱ」を大変楽しみにしています。DIABLO Ⅱを、ターミナルアダプターを使った環境でプレイしようと考えているので、LAN環境からの接続方法を教えて下さい。

（東京都・山本浩一）

A ルーターを経由してLANからインターネットに接続する場合、ルーターはLAN上の各パソコンに対し、自動的にIPアドレスを割り当てます（DHCP機能）。さらに、プロバイダー接続時に割り当てられる1個のグローバルアドレスを複数のパソコンに割り振ります（IPマスカレード／マルチNAT機能）。このDHCP機能とIPマスカレード／マルチNAT機能を使うことで、複数のパソコンから同時にインターネットに接続できるのがルーターの特徴です。

原稿執筆時点では、「DIABLO Ⅱ」はまだ発売されていないため、ここでは、DIABLO Ⅱベータ版（製品版とは仕様が異なる可能性があります）を参考に、ルーターからbattle.netへ接続する方法を説明します。ちなみに、DIABLO Ⅱベータ版の接続方法は前作「DIABLO」と同じです。

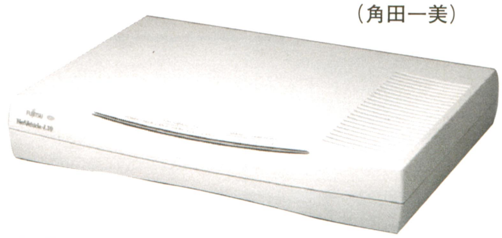
battle.netは、接続してくるパソコンが固定のIPアドレスを持っていることを要求します。そのため、IPマスカレード／マルチNAT機能が動作しているとゲームサーバーに接続できません。この問題を解消するための方法は、ルーターの機種によってさまざまです。

例えば、ヤマハのRTA50iの場合、オプション設定でプロトコルをUDPに、ポート番号を6112に指定し、使用ホストIPアドレスには自分のマシンのIPアドレスを設定します。さらにユーティリティーを使用してIPマスカレード／マルチNAT機能のグローバルアドレスをセットする必要があります。

また、NTT-MEのMN128シリーズでは、LAN上でインターネット接続しているパソコンが1台の時には設定が不要ですが、複数台のパソコンからインターネットに接続している場合、IPマスカレード／マルチNAT機能の設定が必要です。なお、最近では富士通のNetVehicleシリーズのように、ゲームサーバーへの接続時に、特別な設定が不要なルーターもあります。

これからルーターを購入する人は、購入前に各社のホームページなどで対応しているネットワークゲームを確認しておくといいでしょう。

（角田一美）



富士通（http://www.fujitsu.co.jp）から発売されているゲームに最適なルーター、NetVehicleシリーズ。ゲームサーバーへの接続時に、特別な設定を行う必要がない

Q 現在56kモデムでネットワークゲームをプレイしています。CATVを利用したいと思っているのですが、TCP／IPなどを利用できるのでしょうか？

（愛知県・松井孝史）

A CATVは同軸ケーブルや光ケーブル等の通信用ケーブルで、テレビ放送用の電波を各家庭に配信しています。CATVの運営会社がインターネット接続サービスを行っていれば、電話回線を介さずにケーブルテレビの回線を利用してインターネットにアクセスすることができます。TCP／IPはインターネット接続に必要なプロトコルなので、CATVのインターネット接続サービスにも当然TCP／IPが使われています。

問題は、CATVが各家庭にIPアドレスを割り当てる方式です。複数の家庭（マンションなど）からインターネットに接続する場合、各家庭が"大きなLAN"の端末になるような形になっています。そのため、固定のIPアドレスが割り当てられません。ネットワークゲームは一般的に、ゲームサーバーに接続してくるパソコンが固定のIPアドレスを持っていることを要求します。そのため、CATVのインターネット接続サービスでは、ネットワークゲームができない場合があるのです。

ネットワークゲームへの対応はCATVのサポート次第です。仕組みやセキュリティーの関係上、利用できないことを告知しているところもあります。問題は"動作は保証外"ということで、ユーザーに対してプレイの可・不可についての情報を公開していない場合でしょう。この場合は、知人やホームページの掲示板などで、実際に加入している人にプレイ環境について聞くしかありません。

多くのCATVでは、「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」などのサーバー接続型のネットワークゲームがプレイ可能です。しかし、「DIABLO」に代表される、固定IPアドレスを要求するゲームは接続できないようです。

なお、CATV接続時の回線速度は、普通はISDNよりも高速です。しかし、多数の家庭で高速回線を共有する形のため、時間帯によってはISDN接続と同じくらいのパフォーマンスになることもあります。DIABLO Ⅱをプレイしたいなら、ISDNが無難かもしれません。

（角田一美）



ジュピターテレコムの運営するCATV"J-COM Net"のホームページ（http://www.jcom.co.jp）。システムやサービスの概要が詳細に記されているので、加入の際に参考になる。CATVへの加入を考えるなら、ホームページでサービス内容を確認しよう

Q サウンドカードのスペック表などに記載されている、AC'97とは何ですか？
（神奈川県・浜田武史）

A AC'97（Audio Codec '97）とは、1996年にインテルが定めたオーディオ／テレフォニーの規格のことで、オーディオコントローラーを設計するためのガイドラインとハードウェアの標準仕様を定めたものです。専門的にいうと、PCのバスに接続されたデジタルコントローラーと、アナログI／Oを受け持つアナログコントローラーを2ブロックに分け、その間のインタフェース（AC-link）等を規定したものです。（参考文献 http://www.intel.com/pc-supp/platform/ac97/）

AC'97が策定される以前のPCオーディオは、アナログ部分とデジタル部分が混在しており、特にアナログ部分がバス付近に配置されていると、発生する電磁気ノイズの影響を受けやすいという問題を抱えていました。そこで、考え出されたのがAC'97の仕様です。電磁気ノイズの発生源からアナログ回路を遠ざける設計となっており、採用することで、低価格帯のホームオーディオ機器に匹敵するようなSN比（信号／ノイズ）と再生周波数特性を実現できるようなりました。また、AC'97は、USBやIEEE1394規格を利用するサウンドデバイス（USBスピーカーなど）にも採用されています。

現在ではAC'97に準拠していないサウンドデバイスを探すのが難しいほど、浸透しています。エンドユーザーが意識しなくとも、高音質のサウンド環境を手に入れることが可能になったのは、AC'97のおかげなのです。（Fakemoon）

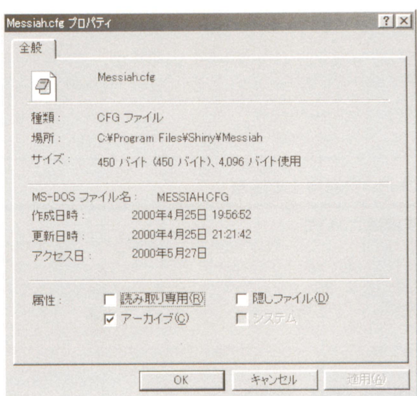


AC'97は、パソコン用のハードウェアの標準仕様のことだ。ESS社のCanyon 3Dコントローラを搭載する、ダイアモンド・マルチメディアシステムズの最新サウンドカード、MONSTER SOUND MX400もAC'97の仕様に準拠してデザインされている

Q 3Dシューティングの.cfgの拡張子の付いたファイルを書き換えると、ゲームが快適になると聞きました。このファイルは何ですか？また、書き換えるとどのようなメリットがあるのですか？
（富山県・太田浩伸）

A cfgはCONFIG（コンフィグ）の略です。.cfgという拡張子が付いたファイルは、ゲームの設定ファイルのことで、ゲーム中のキー設定や画面解像度を変更する際に、常に書き換えられています。このファイルは、非常に重要なので初心者の書き換えはお勧めできません。しかし、ちゃんとした書式で書き込めば、通常の設定項目では行えないような設定が可能で、ゲームを快適にすることができます。例えば、.cfgの拡張子の付いたファイルの数値を書き換えることで、マウスの移動速度を際限なく（といっても限界はありますが……）速くすることが可能です。また、チャット用の定型文の登録もできるようになっており、マルチプレイのチーム戦で使う合図や、相手への挑発文など、複雑な文章を書き込んでおけば、ボタン一つで簡単に呼び出せます。このように、.cfgの拡張子の付いたファイルの書き換えを行うことで、ユーザーの設定の自由度が大幅に向上するのです。

ちなみに、設定変更のための.cfgの拡張子の付いたファイルは、インストールされているゲームフォルダを検索することで簡単に見つけられるでしょう。（Yuki-Kaze！）



画面は、「MESSIAH」の.cfgの拡張子の付いたファイルのプロパティを開いたところ。ゲームのフォルダの中には、必ず.cfgの拡張子の付いたファイルが存在する。このファイルをエディターなどを使って開き、書き換えるのだ

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

10SIX	10SIX
CYCLES3D	CYCLES3D
DAIKATANA	大刀～DAIKATANA
DOW	DOGS OF WAR
E3	最新ゲームムービー集 in E3 2000
EVOLVA	EVOLVA
GROUND CONTROL	GROUND CONTROL
GUNSHIP	GUNSHIP!
ODN	ODN接続サインアップキット
SOUKOBAN	倉庫番 難問指南
SPACEGNATS	SPACEGNATS
TEST OF TIME	シヴィライゼーションⅡ：テスト オブ タイム
VYRUZ	VYRUZ：DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3D戦略アクション GROUND CONTROL

3Dアクションとリアルタイム戦略シミュレーションを見事に融合させた作品。このデモ版には、"Boot camp"というチュートリアルモードも収録されているので、操作方法を簡単に習得できるようになっている。



インストール方法
①付録CD-ROMのGROUND CONTROLフォルダに収録されている[GCDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「options」→「controls」で変更可能です。

マウス左クリック	部隊選択、攻撃、移動
マウス右クリック	部隊移動、攻撃
↑／↓キー	視点の前進／後退
←／→キー	視点の左右並行移動
PageUp／PageDownキー	視点の高度上昇／下降
F1～F12キー	部隊選択

Backspaceキー	APC Vehicle選択
Sキー	すべての部隊を選択
Eキー	(特殊装備がある場合)特殊装備の使用
Wキー	(特殊武器がある場合)特殊武器の使用
Spaceキー	部隊命令メニューの表示

3Dシューティング 大刀～DAIKATANA

「QUAKE」の生みの親であるジョン・ロメロ氏が制作した最新3Dシューティング「大刀～DAIKATANA」の日本語版デモを収録。"サイドキック"と呼ばれる仲間たちと協力しながら進めていくゲーム内容は、3Dシューティングに新たな面白さを付与している。



インストール方法
①付録CD-ROMのDAIKATANAフォルダに収録されている[大刀(体験版).EXE]をダブルクリックしてください。

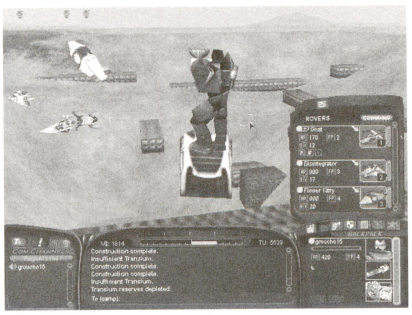
操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「KEYBOARD」で変更可能です。

Wキー	前進
Sキー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
マウス左クリック／Ctrlキー	攻撃
マウス右クリック／Enterキー	アクション(扉を開ける、スイッチを押すなど)
Cキー	かがむ

1～7キー	武器選択
Pキー	命令するサイドキックを選択
Gキー	サイドキックに"収集"を命令
Fキー	サイドキックに"召集"を命令
Vキー	サイドキックに"待機"を命令
Mキー	サイドキックに"攻撃"を命令
Tキー	チャットメッセージの入力

3D戦略アクション 10SIX

理論上、100万人が同時プレイ可能という壮大なマルチプレイ専用タイトル「10SIX」。アメリカのHEAT.NETでしかプレイできなかった本作だが、ついに日本での発売が決定した。それに伴い、日本サーバーも設置され、製品版が発売されるまで無料でマルチプレイを楽しむことができる。



インストール方法
①付録CD-ROMの10SIXフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Option」→「Control」で変更可能です。

W／↑キー	前進
S／↓キー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
Q／←キー	左回転
E／→キー	右回転
Fキー	戦闘モード／コマンドモードの切り替え
Spaceキー	ジャンプ

Gキー	アイテムの選択
Rキー	アイテムの使用
Cキー	武器の変更
Vキー	ズーム(一部の武器のみ)
Enterキー	チャットメッセージ入力
マウス左クリック	射撃／選択
マウス右クリック	選択解除
F1キー	ヘルプの表示
F2キー	クリックしたアイテムの情報を表示

フライトシミュレーター GUNSHIP!

ヘリコプターによるダイナミックな空中戦を楽しめる「GUNSHIP!」のデモを収録。二つのミッションがプレイ可能で、フライトモデルの再現度、敵のスキルなども自分の好みに応じて設定できる。なお、本作はジョイスティックでのプレイが推奨されている。



インストール方法
①付録CD-ROMのGUNSHIPフォルダに収録されている[GSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にあるGUNSHIPフォルダの中の[GSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

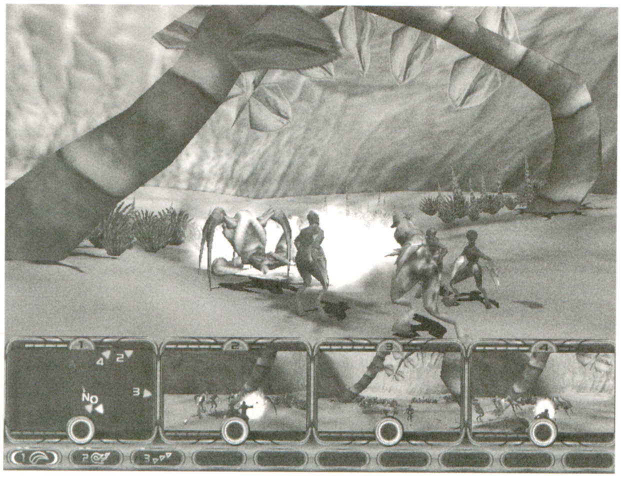
↑キー	上昇
↓キー	下降
←キー	左回転
→キー	右回転
Enterキー	武器発射
テンキー0	視点を上に移動
テンキー7	視点を下に移動

テンキー.	視点を左に移動
テンキー1	視点を右に移動
F1～F12キー	視点切り替え
Mキー	MFD表示
Nキー	マップ表示
Tキー	暗視カメラON

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

3Dアクション EVOLVA

本作は、遺伝子組み替え技術によって生み出された“Genohunter”と呼ばれる種族が主人公となる異色のゲームだ。今回収録した最新デモでは、迫力あるムービーが追加されており、マルチプレイにも対応している。



インストール方法

①付録CD-ROMのEVOLVAフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Input」→「Configure Controls」で変更可能です。

W／↑キー	前進
S／↓キー	後退
Aキー	左並行移動
Dキー	右並行移動
マウスの左右移動	左右の視点移動
マウスの上下移動	上下の視点移動
マウス右クリック	ジャンプ

マウス左クリック	武器発射
1～0キー	武器選択
Mキー	遺伝子組み替え（敵から遺伝子を奪った場合のみ可能）
F1～F4キー	味方の選択
Rキー	アイテムを拾う／捨てる

リアルタイム戦略シミュレーション DOGS OF WAR

3Dグラフィックで描かれた起伏のあるマップを舞台に、激しい戦いが繰り広げられるリアルタイム戦略シミュレーション。収録したデモにもチュートリアルモードが用意されているので、操作やゲームの進め方を分かりやすく覚えることができる。



インストール方法

①付録CD-ROMのDOWフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONTROLS」→「CHANGE KEY」で変更可能です。

Enterキー	Direct Controlモードへ切り替え
Spaceキー	Direct Commandモードへ切り替え
↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左回転
→キー	右回転

Vキー	マップ表示
Zキー	マップのズーム
テンキー＋	視点ズームイン
テンキー－	視点ズームアウト
マウス左クリック	ユニット選択／命令
マウス右クリック	移動

その他収録ソフトのインストール方法

CYCLES3D

①付録CD-ROMのCYCLES3Dフォルダに収録されている[CYCLES3D.EXE]をダブルクリックしてください。

最新ゲームムービー集 in E3 2000

①付録CD-ROMのE3フォルダに収録されているファイルをダブルクリックしてください。

※拡張子がMOVのファイルを再生するためには、QuickTime 4.0以上がインストールされている必要があります。

※p.018～029に関連記事が掲載されていますので、併せてご覧ください。

ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

倉庫番 難問指南

①付録CD-ROMのSOUKOBANフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

SPACEGNATS

①付録CD-ROMのSPACEGNATSフォルダに収録されている[SPACEGNATSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

シヴィライゼーションII：テスト オブ タイム

①付録CD-ROMのTEST OF TIMEフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

VYRUZ：DESTRUCTION OF THE UNTEL EMPIRE

①付録CD-ROMのVYRUZフォルダに収録されている[VZMP-02.EXE]（マルチプレイ専用デモ）、または[VZ-014.EXE]（シングルプレイ専用デモ）をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダ内にある[VYRUZ-MP.EXE]（マルチプレイ専用デモ）、または[VYRUZ.EXE]（シングルプレイ専用デモ）をダブルクリックしてください。

Play Online MAC館

今月は「UNREAL TOURNAMENT」の世界ランキングを確認できる、NetGames USA社のランキングシステム「ngWorldStats」を取り上げる。　文／nao

第18回 ngWorldStats

UNREAL TOURNAMENTのランキングシステムを紹介

世界中のUTプレイヤーのランキングやプレイデータを参照できる

ネットワーク対戦を経験した読者はお分かりだろうが、ネット上には強者が多数存在する。このような強者プレイヤーの力量を、ランキングとして公開しているシステムがある。UNREAL TOURNAMENT（以下、UT）の場合、NetGamesUSA社が公開している「ngWorldStats」（http://ut.ngworldstats.com）がそうである。現在のところ、ngWorldStatsはUTと「QUAKEⅡ」のランキングをサポートしている。ここでは、UTを使った利用方法を紹介する。

ngWorldStatsは、世界中で稼働しているUT対応のゲームサーバーから、ネットワーク対戦の結果を一定の周期で収集し、そのデータを基にプレイヤーの順位を決めている。細かいランキングのルールについては、ngWorldStatsのホームページ（http://ut.ngworldstats.com/FAQ/）にFAQが用意されているので参考にしよう。

ランキングを集計する周期は、1週間と四半期の二つのサイクルとなっている。プレイヤーは持ち点500でスタートし、対戦の結果次第で点数が上下する。得点の計算は複雑だが、要するに強いプレイヤーから多くのフラグを取るほど得点が高く、逆に、フラグを取られれば持ち点が減る。ランキングは、UTのゲームモード別に集計されている。デスマッチの場合、個人戦とチーム戦も区別されてる。ちなみに、ランキングに掲載されるには、プレイヤーは1週間以内に最低5ゲーム以上、合計60分以上のネットワーク対戦を行う必要がある。

自分のプレイしているゲームサーバーがngWorldStatsに対応しているかどうかは、UT内蔵のサーバー検索ツールで調べることができる。画面1はUTの最新バージョン（Ver.413）に搭載されているサーバー検索ツールの画面である。画面内のngWorldStatsの項目で、ゲームサーバーが対応しているかどうかが確認可能だ。また、ngWorldStatsに未登録のプレイヤーを相手にフラグを稼いでも得点は得られないので、ランキング重視の読者は、プレイヤーの項目（画面1中段）のngWorldStats Statusにも注目しよう。ngWorldStatsに登録しているプレイヤーはRegistered、未登録プレイヤーはUnregisteredと表示されるようになっている。

さて、実際にngWorldStatsのランキングに参加する前に、自分のプレイヤー名やパスワードを再確認しておこう。ngWorldStatsでは、プレイヤーを名前とパスワードの両方で区別するようになっている。つまり、名前が同じでもパスワードが違っていれば、別のプレイヤーとして扱われる。従って、複数のマシンから参戦する場合には、パスワードを統一しておくとよいだろう。名前とパスワードの設定は、UTのメニュー画面のOption→Player Setup→ngWorldStats Passwordで行える。

また、ngWorldStatsを起動するには、UTのメニュー画面のStats→View Global ngWorldStatsを選択すればよい。

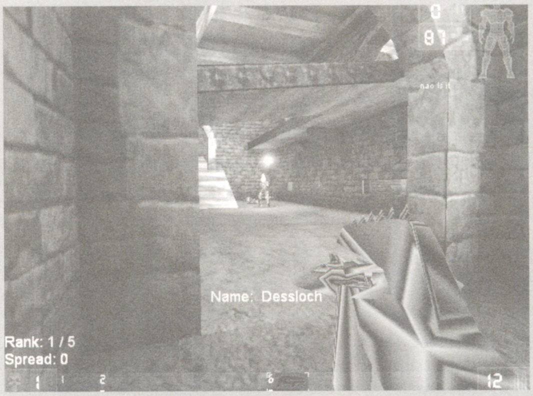
筆者の成績を表示したものが、画面2と3である。画面2は最近プレイしたゲーム内容の一覧だ。それぞれの項目をクリックすると、詳細なゲーム内容を確認することができる（画面3）。

ngWorldStatsは、人間のプレイヤーとBotが混在したプレイの場合、人間対人間のフラグの取り合いだけを記録し、ランキングの決定に利用するようになっている。また、ゲームのプレイ内容も把握することが可能だ。“だれがだれからフラグを取ったか”や“どの武器でフラグを取ったか”“どの武器を持っていて死んだか”“どの武器を持っていて自爆したか”など詳細な情報までも、データベース化してくれるのだ。ちなみに、画面3のGame Summaryの中のAvg. FPHは、1時間当たりのフラグ数、Avg. TTLは平均生存時間である。

ngWorldStatsを利用して、戦績データを分析し、上位のランキングを目指そう。

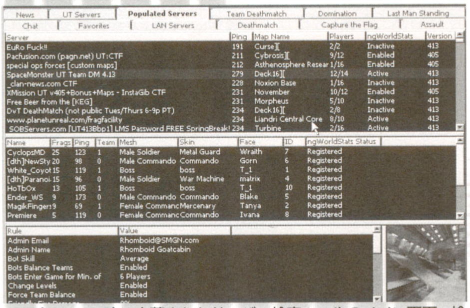
UTの最新パッチver.413が登場

ようやく、Mac用の最新パッチVer.413がリリースされた。最新のumodの中には、Ver.413にしか対応しないものもあるので、アップデートしておこう。下の画面は、Ver.413用のumod「ONE MAN ARMY」（http://www.planetquake.com/oma/）である。ぜひプレイしてほしい。



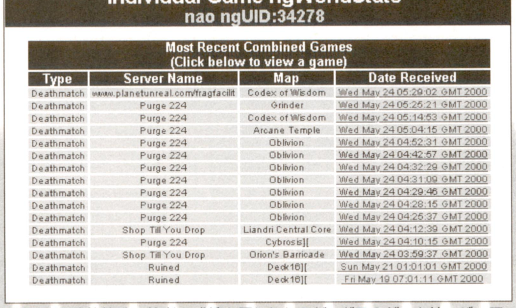
http://unrealtournament.com/

画面1



UT（Ver.413）に内蔵されたサーバー検索ツールのメイン画面。検索したゲームサーバーが、ng WorldStatsに対応しているかどうかを確認することができる

画面2



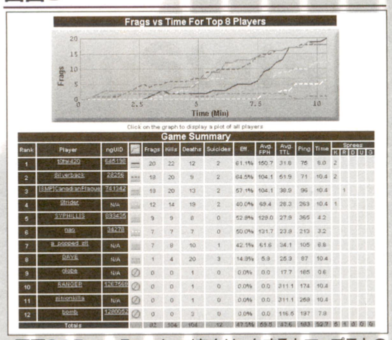
Individual Game ngWorldStats
nao ngUID:34278

Most Recent Combined Games
(Click below to view a game)

Type	Server Name	Map	Date Received
Deathmatch	www.planetunreal.com/fragfacilit	Codex of Wisdom	Wed May 24 05:29:02 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Grinder	Wed May 24 05:25:21 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Codex of Wisdom	Wed May 24 05:14:53 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Arcane Temple	Wed May 24 05:04:15 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:52:31 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:42:57 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:32:29 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:31:09 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:29:46 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:28:15 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Oblivion	Wed May 24 04:25:37 GMT 2000
Deathmatch	Shop Till You Drop	Liandri Central Core	Wed May 24 04:12:39 GMT 2000
Deathmatch	Purge 224	Cybrosis][	Wed May 24 04:10:15 GMT 2000
Deathmatch	Shop Till You Drop	Orion's Barricade	Wed May 24 03:59:37 GMT 2000
Deathmatch	Ruined	Deck16][	Sun May 21 01:01:01 GMT 2000
Deathmatch	Ruined	Deck16][	Fri May 19 07:01:11 GMT 2000

画面は原稿執筆時の筆者の成績を示したものだ。どこのゲームサーバーで、どのようなマップでプレイしたかが表示されている

画面3



画面2のDate Receivedをクリックするとマップごとの平均生存率など、詳細なデータを参照することができる

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

素人向けのページも欲しいです。
（神奈川県・塚越信文）

素人向けとは、初心者向けということでしょうか？ 確かに、Play Onlineはマニアックな記事が多いかもしれませんね。最近は初心者の読者の方も増えてきているようですので、分かりやすい記事構成を心掛けて作成しているのですが……。そのうちに、パソコンゲームのプレイ方法を懇切丁寧に紹介した、“初心者読者様獲得キャンペーン”なんかを展開してみたいと思います（笑）。
（Y-min）

先日、一部のファンの間に「DIABLOⅡ」が6月30日に発売予定と伝わったようですが、どうなることやら。実は私、去年の9月に某輸入ショップに予約した口でして、もう半年以上も待ち焦がれているわけで……。まぁ、このゲームに関しては、待たされるの慣れました。
（大阪府・菅田　渉）

読者の皆さんは、注目しているタイトルがプレイできなくてじれったく感じているいるでしょうが、私たち編集者にとっても、発売日の延期は頭痛のタネです。自分でプレイしたいというのは別にしても、少しでも早く皆さんに情報を提供したいですからね。去年から今年にかけて、DIABLOⅡ以外にも、いくつかの大作に泣かされています。待たされた分、より面白い内容になっていることを期待しましょう。
（ま）

6月号で張綜哲さんが書いたPCバンの記事が印象的でした。私はフィリピンで約2年暮らしたことがあり、PCバンと同じような店をよく利用していました。日本にはないのかとあきらめていましたが、あの記事を読んで、PCバンが存在すると分かってうれしかったです。
（東京都・渡辺英一）

新宿区の新大久保には、記事で紹介した2店舗以外にもいくつかPCバンがあるということです。取材に同行して感じたことですが、LANで対戦すると、敵があせっている様子が声や動作から分かるので、インターネットを介して見知らぬ人と対戦するときとは違った面白さがあります。あのような店がもっと増えることを期待したいです。
（ヤナギ）

先日、MSN Gaming Zoneにユーザー登録して、チェスをやってみました。そしたら全然勝てなくて、「もうダメだ！」と言ったところ、相手が「ここに置けばいいよ」とヒントを出してくれて、勝つことができました。手加減してくれたと分かっていても、うれしかったです。それにしても、Zoneのプレイヤーは親切で、初心者の私でも安心してプレイできました。
（北海道・石塚 学）

いいお話ですね。熟達したプレイヤーが、初心者にアドバイスするという光景は、あらゆるネットワークゲームで目にすることができます。これは、とても素晴らしい習慣だと思います。石塚さんも上達したら、ぜひ初心者にアドバイスしてあげてくださいね。また、初心者の皆さんも、教えられたらお礼を言いましょう。お互いに楽しい気分でゲームをプレイするのがいちばんですな。
（K児）

Rei from Chibaさんは、よくマシンスペックが変わりますが、お金持ちなんですか？ ここ最近、毎月のようにハードウェア構成が変わっているような気がします。
（東京都・杉山直秀）

これは、2000年5月号のクロスレビューと6月号のSpotlight Reviewに記載してあるハードウェアスペックのことですね。確かに、ビデオカードとサウンドカードを変えています。さらに今月号では、GeForce 2 GTS搭載カードを新たに購入したので、またまた変わっています。とは言っても、決してお金持ちではありません。生活費を極力抑えて、ハードウェアの購入費用をやりくりしているのです。私は主にハードウェア系の記事編集を担当しているのですが、ゲームに最適なハードウェア選びに役立つ記事を読者の皆さまに読んでもらうために、自腹を切って2～4万円もするビデオカードやCPUを定期的に購入しています。なんか、恩着せがましい文章だなぁ（^_^; やっぱり、最新のハードウェアを自分で使ってみないと、面白い記事企画が考えられないし、自分にとって満足のいく環境でゲームを心ゆくまで楽しみたいと思っています。そんな私が担当している、特集2、OVER THE 100fps、TECHNICAL EDGEを、今後ともよろしくお願いします。
（Rei from Chiba）

自慢ショット

はじめまして、毎月楽しく読ませていただいています。最近のお気に入りは「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」なんですが、どこから狙われてるか分からないといった緊張感がたまりませんよね！ おかげで僕も、すっかりこのゲームの虜となってしまいました。ネットワーク対戦は未経験ですが……。今では、このようなキャラクターのSKINまで作って、ホームページでばらまきまくっています。
（神奈川県・中島健太）

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



これは、某有名アイドルの顔を模したSKINですね。ほおに名前が入っていますが、なかなか雰囲気が出ています。しかし、この画像では後ろから狙われていて、かなり危ない状況にあるような……？

PO.NET NEWS

「EVERQUEST」でThe Ruins of Kunarkがオープンしてすぐ、仲間たちに誘われるままChardokのダンジョンに行ってきました。入り口と出口が別というこのダンジョン、敵の強さも半端じゃないです。出口のそばで地道に戦っているうちに、魔法使いタイプの敵が登場しました。順調にHPを削っていると、呪文を唱え始めたその敵は、一瞬のうちに姿を消してしまいました。何が起こったか見当もつかず、みんなが動揺していると、突然画面が切り替わり、敵の軍団に囲まれて瞬殺されてしまいました。チャットを見ていると、どうやらGateの呪文でテレポートした敵に次々と呼び出され、なすすべも無く全滅してしまった様子。死体の場所が分からないので、回収のめども立たず途方にくれていると、仲間の香港人が「これはどうやらバグらしい」と言うので、みんなでGMに抗議することに。結局、GMの助けで復活させてもらうことができました。初めて行く場所って、恐ろしいですね（^ ^;
（東京都・炎の陶芸家）

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。



Chardokは、攻略するにはなかなか手ごわそうなダンジョンですね。30人以上が奥地で全滅し、SummonCorpseのための触媒代に5000ppぐらい掛かったという話も聞いています

プレイヤー言いたい放題

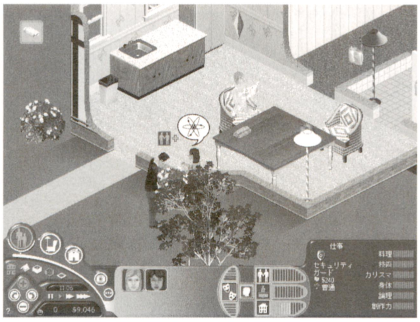
高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

日本公式サイトはまだきちんと機能していないようで、データのダウンロードがうまくいかず困っています。今は英語の公式サイトを利用してしのいでいますが、建物のデータなど互換性のないファイルもあるので、早くなんとかしてほしいです。　（長野県・仲田　健）

シミュレーションはあまりプレイしない方だけれど、自分の作ったキャラだから愛着がわいて、頑張って育てようという気になる。働きに出かけたり、ご飯を食べたり、友達と騒ぎ疲れて眠ったり。行動がリアルで不思議な感じがするけれど、見ていて飽きないし、最近のゲームではいちばんのお気に入り。　（千葉県・広田敦子）

赤ん坊が生まれたので、気合を入れて教育していたのですが、子供から大人へは成長しないということを知りました。この子が成長して結婚し、一族が繁栄していくというようなことを想像していたので、少々残念です。世代交代のあるゲームにしてほしかった。　（北海道・森野　裕）

シムピープル



次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

●NOX　●SOLDIER OF FORTUNE

ハムスターを飼い、毎日世話をしてかわいがっていたのですが、そこから子供に病気が感染。それから家族全員に伝染し、せきやくしゃみが続いて、体力の低下が異常に早くなり、あえなく一家全滅という結末に。骨つぼだけが後に残されました（ちーん）。　（愛知県・藤原　宏）

不具合で突然終了してしまうという話をよく聞きますが、僕は10時間連続でプレイしましたが何の問題もなく、すごく快適でした。ふと気が付くと、自分の体力と空腹値がゼロになってました（笑）。それだけのめり込むタイトルだということですね。　（福岡県・大島　剛）

私のシムは8人家族で順調にお金をためており、そろそろ引っ越しを考えています。シムたちは本物の人間みたいにお腹もすくし、友達と遊ばないとノイローゼにもなります。プレイヤーは、シムの外見を考えて洋服を作ったり、家具の配置なんかも考えなければいけないので、その辺が面白いです。　（石川県・真下勝文）

Player's Suggestion

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

Reader's Review

この前、「SOLDIER OF FORTUNE」を買いました。CPUの性能が低いので心配しましたが、始めてみると快適に動作しました。ストーリーを進めていくと、日本風の建物がたくさんあるステージに来たのですが、敵を吹き飛ばしているうちに、民間人を見つけました。近づくと「私たちを助けてください」と、日本語で話してきたのです。僕はこれに感激しました。洋ゲーも、日本のことをきちんと表現しようとしているのだなと思ったのです。SOLDIER OF FORTUNEは、今までプレイした中でいちばん面白い3Dシューティングでした。特に、足や腕を吹き飛ばせるところ（ちょっとやばい）。　（福島県・佐藤教弘）



世界の7ヵ国を飛び回るSOLDIER OF FORTUNEには、日本を舞台にしたシナリオも用意されている。この画面の女性も、身近に居てもおかしくない雰囲気を漂わせている

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第7回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

高校生のひそかな楽しみ：ちょっと怖いかも度★★★★★

平日の昼間にネットゲームをプレイしてるのって、授業をサボった学生が多かったりするのよね。私が出会った高校1年生、Kもその1人。彼は「ULTIMA ONLINE」でスリとPK（プレイヤーキラー）を専門にしている軍団のギルドマスターで、メンバーの怪しいネーミングに多少の不安を抱きつつも、Kの発するオーラに導かれるまま、私もそのギルドに登録してしまったの。それからは、ICQなんかで連絡を取りながら、時間の合うときに一緒に狩りへ出掛けたりしてたんだけど、ある日ふざけたKに森の中で殺されてしまって、幽霊状態のまま彼の行動を見ていたの。Kはしばらくその場をうろうろした後、町に向かって歩き出したと思うと、ふと何かを思い出したかのように引き返し始めたの。忘れ物でもしたのかなぁ～なんて思って付いていくと、な、何と、私の死体をいきなり解体し始めたのよー！ だれもいない森の中で死体を並べて遊ぶ彼、あぜんとして見守る私。後日、「私の体バラして遊んだわね？」と尋ねると、「見てたのか～、ごめんね」と、とっても素直に謝ってくれました。しかし……日本の未来って、明るいの？　文／PEKA-TARO



スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F　Play Online編集部　○○○○係　または　information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21世紀に残したい
名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、無類のゲーム好きであり、本誌では3Dシューティングを中心に執筆をお願いしているYuki-Kaze!氏に話を聞かせてもらった。

その名のとおり、世界を震撼（しんかん）させたゲーム
QUAKE

Yuki-Kaze!

今は亡きアーケードゲーム雑誌『ゲーメスト』でライターを務め、フリーライターとなった後は執筆活動の傍ら、精力的にゲーム開発にも携わってきた。最近では、ブラウザーを使った新機軸のネットワーク対戦ゲーム「THE TREASURE OF GENUM」（http://genum.channel.or.jp/tg2m/index2.html）の攻略本を執筆するなど、幅広いジャンルでその手腕を生かしている。

出会ってしまった……
20世紀最高のゲームとの邂逅（かいこう）

かつて、アーケードのアクションゲームの攻略を担当するライターたちは、ある意味最強のゲーマーであった。そのうちの1人だった私が寝る間も惜しんでプレイし、一時期は国内最強クラスまで上り詰めたにもかかわらず、最後まで極めたとは思えなかったゲームが「QUAKE」だ。このゲームの存在を知ったのは、私の師であるライターの渋谷洋一氏らが主催するQUAKE最強のクラン"AP9"に誘われたことがきっかけである。当時の私は3Dロボット対戦ゲーム「電脳戦機バーチャロン」で少しは知られたプレイヤーだったため、自分でも多少自信があり、「最強プレイヤーにのし上がってやるか」と意気込んでいたのである。

アーケードの対戦ゲームの攻略は、使用するキャラクターの能力の見極めから始まる。しかし、そんな攻略法はQUAKEには通じなかった。あらゆる面で、プレイヤー自身の能力のみが問われたのだ。まったく違った攻略法が必要なゲームとの出会いに感心しながら、試行錯誤の日々が続いた。経験もまた、絶対的な力となる。そんな力を蓄えた歴戦の勇者たちに、新参者の私が勝てるはずもない。そのため、初めの1ヵ月はトップでゲームを終えたことはなかった。しかし、このどうにもならないような敗北が、気持ち良かった（決して私はマゾではないが……）。どこまでやれば極めたことになるのか、まったく分からない"底知れないゲーム性"に出会えたこと、そして、そのゲームをプレイしていることに、感動を覚えていたのだと思う。

己を磨く日々が続き
世界中のクランとの戦いに希望を膨らませる

「Ping is Power. Machine is Power」、渋谷氏から聞いたそんな言葉が、私に衝撃を与えた。パソコンの性能や回線のスピードで勝ち負けを決められたくない、そんな気持ちが強くなり、事務所内に生活費と事務所の維持費をすべて投入してLANを構築し、4人同時プレイが可能な環境を整えた。さらに、まだ紙ぺら1枚の説明書しかなかったISDNを導入。ゲーム専用パソコンを用意して、CPUに当時の最先端だったPentium II 266MHzを投じるなど、できる限りの策を尽くした。

それからは、暇さえあればプレイざんまい。6時間連続でLAN対戦、テレホーダイ時間になればインターネットを介して戦い続けるといった、激しい生活が続いた。狂っていた……、日々の暮らしも何もかもが完全に。手掛けていた原稿が遅れることなんて当たり前、一睡もできない日もあった。まるで自分が信じる愛銃を磨く傭兵（ようへい）のように、毎日のマウスの手入れを欠かさななかったにもかかわらず、三つのマウスが破壊された。

苦もなくトップを取れるレベルに達したころ、通信回線の影響を解決した「QUAKE WORLD」が登場した。これにより、世界中のいろいろな人々やクランとの対戦が実現したのだ。そして、世界規模のクラン戦が頻繁に行われ、われわれAP9も積極的に参戦していった。ある大会ではベスト8まで残り、世界的に有名だったクラン"IMPULSE 9"と戦うことになったが、大会運営側からの突然のマップ変更が大きな波紋を呼び、大会自体が消失してしまったこともあった。この



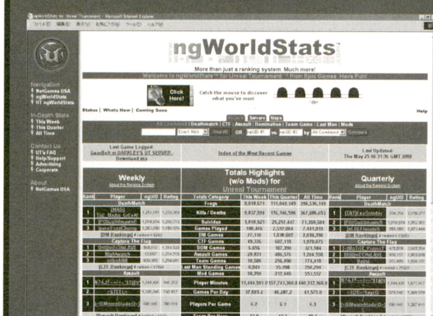
「DOOM」の流れをくむQUAKEは、1996年に発売された。軽快な動作と激しいアクションが話題を呼び、シングルプレイだけにとどまらず、世界中のプレイヤーを巻き込んでネットワークゲームの先駆けとなった作品である。以降、「QUAKE II」「QUAKE III ARENA」と進化を続けている

後も何度か大きな大会に参加しようと試みたが、北米在住者に限るなどといったさまざまな要因で、ついに実現されることはなかったのである。やがて、AP9の活動もほとんど停止状態になり、私もQUAKEから徐々に離れていった。

現在ではQUAKEを模したゲームが数多く発売され、QUAKE系と称されることも多い。しかし、どれもQUAKEを上回るインパクトはない。最近になってようやく、私は心の中で"QUAKE系の最高峰はQUAKEそのものだ"と思い込んでいたことに気が付いた。それだけQUAKEとの出会いには鮮烈な印象があり、共に過ごしてきた思い出が強いのだろう。ゲームジャンルとして新たな道を開いたQUAKE。私的見解ではあるが、ぜひとも21世紀に残したい名作ゲームの一つだ。

● 進化の一つの可能性 ●
UNREAL TOURNAMENT

QUAKE III ARENAを挙げるべきだろうが、あえてこちらに注目してみたい。「UNREAL」を初めてプレイした時、非現実の中に現実を感じるほどのグラフィックを見て、ショックを受けたからだ。その発展系の「UNREAL TOURNAMENT」にいたっては、世界ランキングがゲーム中に導入されるなど、世界中のプレイヤーを視野に入れたユニークなシステムを実現している。独自の路線を行くUNREALシリーズは、QUAKEの続編以上に気になる存在である。



UNREAL TOURNAMENTにビルドインされている無料オンラインサービス、ngWorldStatsによって、プレイヤーは自分の全戦績を参照できるほか、全世界のプレイヤーランキングをチェックすることができるようになっている

お詫びと訂正

前号のこの連載記事において、最後の部分が途切れた状態で本文を掲載してしまいました。読者の皆さまならびに関係者の方々にご迷惑をおかけしましたことをお詫びし、ここに正しい文章を掲載させていただきます。

"いやー、幸せな世の中になったもんだ！"なんてことを考えていたら、韓国の中学生に「STARCRAFT」でぼこぼこに負かされてしまった。

文／菅原有香

今月は、コンバットアクションでの英語表現を解説する。コンバットアクションでは、普段あまり用いることのない軍事関連の用語が頻繁に出てくるため、英語のメッセージを読むのが面倒だと感じてしまうプレイヤーも少なくないだろう。そこで、今回は「RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR」のアドオンパック「URBAN OPERATIONS」を題材にして、シングルプレイでのBRIEFINGを簡単に理解するためのポイントを解説しよう。

第25回 コンバットアクションのBRIEFINGを理解するポイント

絶大な人気を誇るコンバットアクション「RAINBOW SIX」(以下、R6)シリーズ。ゲーム内でのプレイヤーは、架空の対テロリスト特殊部隊“Rainbow Six”の隊長となって、現代のさまざまなテロ事件を解決していく。

シングルプレイでは、作戦立案を行うPlanning Phaseがあるのだが、そこで、本部からの指令を表示するBRIEFING(状況説明)には難しい表現が多い。政治や軍事に関する用語も頻出するため、余計に分かりにくくてつい読み飛ばしてしまいがちだ。

そこで、今回はR6のBRIEFINGで、要点だけをうまく読み解くこつを伝授しよう。BRIEFINGの内容を正確に理解できれば、作戦の実行がより面白くなるはずだ。

まずは、本部からの報告が表示されるCONTROL(統制)欄を真っ先に読もう。ここで事件の概要と任務内容が知らされる。CONTROL欄の下のボタンを押せば、隊長John Clarkと、アドバイザーKevin Sweeneyのコメントを聞くことができるが、これらはあまり気にしなくてもよい。大事なのはCONTROL欄の内容と、達成すべき任務の書かれているOBJECTIVES(目的)欄の内容なのだ。

terrorists　captives　extremists

例1)
STAGE1:IRON COMET
CONTROL:**Kurdish extremists** have **raided ceasefire talks** in Turkey and kidnapped the U.N. negotiator and his **aide**. The Turkish police have tracked kidnappers to an open-air market in Istanbul. Your mission is to **neutralize** the terrorists and escort their captives to safety.

OBJECTIVES:Rescue the UN negotiator
Rescue the UN negotiator's aide

R6シリーズを遊んでいるプレイヤーであれば、“terrorist”(テロリスト)、“captives”(人質)という用語の意味はすぐ分かるだろう。人質には、ほかに“hostage”という語も使われる。また、“neutralize”がテロリストを“鎮圧する(無力化する)”、“escort”が人質を“救出する(護衛する)”という意味であることもR6シリーズではおなじみだ。“kidnap”(誘拐する)の意味もそれほど難しくはない。

では、ほかの分かりにくい用語についてはどうだろう? 辞書を参照するのが最も手軽で確実だが、それ以外に、なんとなく内容が分かってしまう方法がある。だいたいの言葉の雰囲気や、知っている単語を手掛かりにして、全体の意味を推測するのだ。

最初に目に付く難しい単語は、冒頭の“Kurdish extremists”だろう。Kurdで区切ると、“クルド”と読める。となると、Kurdish は“クルド人の～”という意味だと推察できるはずだ。extremistも、なんだか難しい感じの用語だが、R6シリーズに出てくるぐらいだから、テロ関係の悪いやつといった意味に違いない。“extreme”(極端な)という単語を知っていれば、簡単に正しい意味“過激派”と気付くだろう。以上から、クルド人の過激派が、何かやらかしたらしいことが分かる。ここまで分かれば、半分読めたも同然だ。

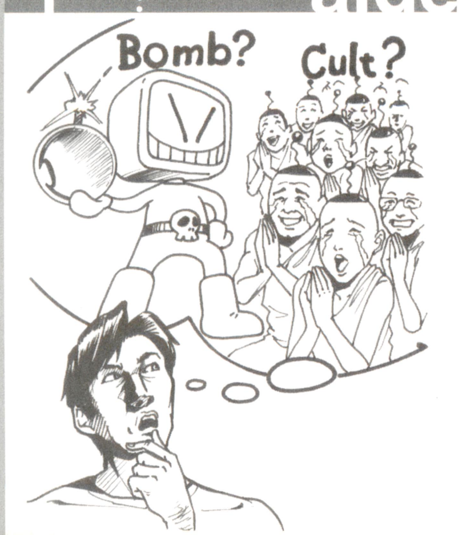
“raid”は覚えておきたい単語の一つで、“襲撃(する)”という意味だ。“ceasefire talks”はちょっと分かりにくいかもしれない。fire(火→戦火)、cease(終わらせる)、talk(話)と分割して解釈すると、この単語が“戦争を終わらせる話”→“休戦会議”だと推測できるだろう。休戦について話し合っていたところに、過激派が乗り込んだのだ。

ここで、OBJECTIVES欄を見ると、“Kill all terrorists”(すべてのテロリストを倒せ)とは書かれていない。代わりに、“rescue”(救出せよ)という単語が目に入る。任務は、人質の救出のみのようだ。抵抗しない限り、テロリストを射殺する必要はなく、出会わなければ放っておいてもよいことが分かる。

そうすると、人質はだれなのだろうか? “UN negotiator”と書かれているので、“United Nations”すなわち国連の交渉人なのだろう。また、“aide”とも書かれているので、彼にはお供が付いていると推測できる。実際には、aideは“側近、補佐官”という意味なのだが、そこまで知らなくとも、話の筋からだいたいの意味が把握できるはずだ。

以上の要旨から、“クルド人の過激派が休戦会議に乗り込んで、国連の交渉人とその側近を誘拐した。直ちに救出せよ”という任務内容であることが分かる。途中の文章には、イスタンブールの市場に誘拐犯人が立てこもっているという情報が示されているが、これは特に気にしなくてもいい。R6では、Action Phaseに入った時点で現場に直行するため、ロケーションに関する記述は、読み飛ばしても大して問題ないのだ。

apocalyptic cult　aide



例2)
STAGE3:AZTEC PALACE
CONTROL:Members of an **apocalyptic cult** have seized control of a Venetian Library housing a collection of rare medieval manuscripts. They have planted bombs in the building that we believe are set to detonate within the hour. Your mission is to regain control of the Library and prevent the bombs' detonation.

OBJECTIVES:Disarm bomb
Neutralize all terrorists

OBJECTIVES欄を読むと、第1に爆弾の撤去、第2にテロリストの鎮圧が任務の目的であることが分かる。“Neutralize”とあるからには、テロリストたちをおとなしくさせればいいのであって、全員を殺す必要はない。むしろ、第1目的の達成が最優先となる。

こちらは説明的な用語が多いが、読み解くのは非常に簡単なミッションだ。“apocalyptic cult”は、きちんと訳すと“終末論を掲げる宗教団体”だが、cultを“カルト”と読めれば、なんだか危なそうな宗教関係の団体だと想像がつく。狂信的な宗教団体、図書館(Library)、爆弾(Bombs)とたった3語だけでも意味が分かれば、この任務内容は理解したも同然だ。つなげて文章を作ろう。“狂信的な宗教団体が、図書館に爆弾を仕掛けた”。これで、任務と事件がつながった。宗教団体とはいっても、爆弾を仕掛けるぐらいだから、立派なテロリストなのだ。建物内に潜んでいる敵を全員発見し、攻撃してくる者には立ち向かう必要がある。

長い文章を読み解く際には、意味が分かる単語を見つけ出し、文章としてつないでみよう。また、2語以上の言葉が組み合わせられていると思われる単語は、分解して意味を考えてみるといい。辞書を参照するのが確実だが、それが面倒だからといってあきらめて読み飛ばさずに済むこのテクニックを、ぜひ試していただきたい。このテクニックは、コンバットアクションのBRIEFINGだけでなく、ほかの英語の文章を読む際にも応用できるはずだ。文章を正確に読解するのは、この“だいたい読み”に慣れてからでも決して遅くない。

Play Online 8 August No.026

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797(編集部)
電話03(3444)5765(販売)
電話03(3444)5926(広告)
発行日：2000年8月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹
デスク：坂之上延隆
編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和
編集協力：若木洋一
アートディレクター：登勢子
アメリカ駐在：Kaito Okutani
イラスト：横山　宏／S.Kohei
DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／高嶋　恵／田中早奈江／大野公美
写真：大澤　誠／神田喜和／Sinya Aizawa／株式会社ディー
広告担当：大嶋清太／荒井美帆
渉外：市原　孝
販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二
制作：中村寛文
印刷：凸版印刷株式会社

編集後記

■E3の取材のため、ロサンゼルスに行ってきた。宿泊先のホテル近くの日本人街に、食事のために一度だけ立ち寄った。なぜか街角に二宮尊徳のブロンズ像があり、観光客気分で近づいたところ、なんと二宮尊徳ではなく、二宮ソンツコ(プレートにSontuko Ninomiyaと記載)であることが判明。だまされたのか、それとも誤植なのか？ 取りあえず、誤植の無い雑誌をつくるため、一層精進することを像の前で誓いました。　(長尾)

■ビデオカード特集で六つの新製品を評価したが、一部のゲームやベンチマークソフトが動作しない、1600×1200ドット以上の高解像度で動作しない、特定のマザーボードと組み合わせると動作しない、といった製品が多いのが気になった。サンプル版で評価しているためでもあるが、半年ごとの新ビデオチップの投入、短期間でのビデオカードの製品化などによって、メーカーの品質管理能力が低下している印象を持った。ビデオカードはパフォーマンスが重要だが、それ以上に安定した動作を可能にする信頼性が求められる。　(坂之上)

■ロサンゼルスでの出張中、「サンタモニカと聞いて、連想するのは？」という問いに、弊誌のアメリカ駐在カメラマンA氏は“吉川晃司”と答えた。何でも、彼のヒット曲『モニカ』のサビの部分“Thanks×4”を、“サンタ×4”だと10年以上思い込んでいて、カラオケでもそのように熱唱して持ち歌にしていたという。ものすごい人だ。ちなみに、私が連想したのは当然桜田淳子である。えっ、知らないって？『サンタモニカの風』、名曲じゃないの。　(ヤナギ)

■最近『モデルグラフィックス』誌の方とやりとりがあり、その影響からか『田宮模型の仕事』が気になったので、読んでみました。内容は、“世界のタミヤ”として知られる模型メーカーの製品開発の歴史をつづったものですが、自分にとっても懐かしいエピソードがちりばめられており、楽しく読むことができました。特に、金型を自社開発するあたりだとか、ラジコンカーの話あたりが興味深く感じました。成功の秘けつは、初心者をないがしろにせず、広い層のユーザーを念頭においていたことなのでしょうかね？　(ま)

■昔から、私はほとんど夢を見ない。多分、見てはいるのだろうが、起きた瞬間に忘れてしまうのだ。ひどく疲れているときなどは、眠ったという実感が無いこともある。分かりやすく書けば、ベッドに入って一度目を閉じ、数秒後に目を開けると朝になっていた、というような感覚だ。そんなときは、悔しくてもう一度寝たくなってしまう。寝ないけど。寝付きは良い方なので特に不安は無いが、自分が毎晩どんな夢を見ているのか、すごく知りたい。　(K児)

■先日、exciteの出会いのコーナーをのぞいてみた。好みの異性を地域、年齢、血液型などで検索できるようになっており、実に使い勝手がよい。検索結果には、“3年間丸の内でOLしてました”や“ やっほー！ 高校生です一！ 好き”など、大変興味深い一言コメントが掲載され、完成度の高さを感じた。また、プロフィール部分には自己採点が記されており、“セクシー度”や“かわいい度”を“☆”の数で表すなど細やかな作りにも好感が持てた。一度利用してみることをお勧めする。(Y-min)

■もう梅雨ですね。私には忘れ物が多くなる時期ともいえます。基本的に荷物を二つ以上持つと、必ず一つは何処かに置き忘れてしまいます。そんな私が傘まで持たなければならない時期はとっても辛いです。以前、人から「安い傘だからいけないんじゃない？」と言われ高価な傘を購入しましたが結果は同じでした。そう言えば、中学の三者面談でも「注意力が足りない」と言われたような…。『今使っている傘が来年の梅雨も使えますように！』とお祈りしたい気分ですぅ〜。　(toseko)

Play Online
9月号予告 (7月24日発売)

今月号に引き続いて、「DIABLO II」「EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK」の最新情報を大々的に公開！ 初心者から上級者まで役に立つ、全プレイヤー必見の完全保存版攻略データを掲載する。

また、ハードウェア関連の記事では、64MBのビデオメモリーを搭載したGeForce2 GTS搭載カード、RADEON搭載カードのパフォーマンステストの結果を紹介する。そのほか、Intel815E搭載マザーボード、Thunderbird(新Athlon)のベンチマークテストなど、ゲーマー注目の最新トピックを扱う。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意しています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL

表2見開き,表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.008,009	スマーツジャパン	
p.010	アスキー	http://www.techwin.ne.jp/
p.011,013,015	メディアクエスト<㈱マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.012	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.014	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.016	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.129	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

Play Online
月刊プレイオンライン

8 AUGUST 2000
No.026

読者アンケート

料金受取人払

渋谷局承認
991

差出有効期間
平成13年7月
23日まで
(切手不要)

1 5 0 - 8 7 9 0

206

(受取人)
東京都渋谷区東1-26-30
K・Tビル 2F
株式会社デジキューブ
Play Online編集部　行

フリガナ			生年月日	年齢
氏　名			19　年　月　日生	歳
ご住所	〒　－	☎(　)　－		
	都道府県	市区郡		
勤務先名 学校名		所属・役職 ／学部		
電子メール アドレス				
パソコン歴	約　年	希望プレゼント番号		

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です

Play Online

月刊プレイオンライン 2000年8月号 読者アンケート

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか(いくつでも)
□雑誌の評価記事　□広告　□ホームページ　□体験版　□友人からの情報　□店頭
□話題になっているから(売れているから)　□その他

●インターネット歴
□未接続　□1年未満　□〜2年　□〜3年　□〜4年　□4年以上

●お使いのプロバイダーは(いくつでも)
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●プロバイダーの選択ポイント(いくつでも)
□料金　□アクセスポイント数　□バックボーンの太さ　□回線の混雑率　□サポート体制
□会員専用のコンテンツ　□オプションサービス　□ネームバリュー
□その他[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●インターネットへの接続方法(主に使うもの)
□33.6kbps以下のモデム　□56kbpsのモデム　□ISDN　□OCN
□校内・社内のLAN　□CATV　□携帯電話・PHS　□接続していない

●1日何時間ぐらいインターネットを利用しますか
□〜1時間　□〜2時間　□〜3時間　□〜4時間　□4時間以上　□週末のみ

●お使いのパソコンのスペックは
CPU[　　　　　　　　　　]ビデオカード[　　　　　　　　　　]

●本誌をどこでお知りにになりましたか
□書店　□雑誌・新聞広告[媒体名:　　　　　　　　　　]
□バナー広告[HPのURL http://　　　　　　　　　　]
□知人・友人の勧め　□その他[　　　　　　　　　　]

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか(いくつでも)
□インターネットマガジン　□日経ネットナビ　□インターネットアスキー　□PC USER
□ログイン　□コンプティーク　□電撃王　□テックWIN　□週刊ファミ通
□月刊アスキー　□週刊アスキー　□日経パソコン　□DOS/Vマガジン
□DOS/Vパワーレポート　□アスキーDOS/V ISSUE　□日経TRENDY　□DIME
□その他[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●Play Onlineの購入は
□[　　　]年[　　　]月号より毎号購入　□月によって購入　□はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか(いくつでも)
□最新のゲームニュースを知りたいから
□好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから
□好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから
□パソコンのハード・ソフト情報が載っているから　□値段が手ごろだから
□欲しいプレゼントがあるから　□CD-ROMに入っているゲームがよかったから
□その他[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●次に欲しい商品はなんですか

[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●よく見るPCまたはゲーム関連ホームページはどこですか
ホームページ名 [　　　　　　　　　　　　　　　　]
URL [http://　　　　　　　　　　　　　　　　]

●面白かった記事はなんですか

[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●つまらなかった記事はなんですか

[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●取り上げてほしいゲームはなんですか

[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●今いちばん好きなゲームはなんですか

[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]



JOHN ROMERO'S
大刀
DAIKATANA
日本語版
覚悟はいいか…
Daikatana © Ion Storm L.P. 2000.
Ion Storm, Daikatana and Superfly Johnson are trademarks of Ion Storm L.P.
Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.
Published under licence by Eidos Interactive KK 2000. All rights reserved.
ION STORM
www.ionstorm.com
EIDOS INTERACTIVE
Tsukuda•Synergy
Online Shop
www.tsy.co.jp/onlineshop/
通信販売受付中!
天才クリエイター「ジョン・ロメロ」が満を持して世に送り出す最高傑作!
ツクダシナジー株式会社　東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490



T1117893080985

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©2000 DigiCube Co., Ltd.

雑誌17893-8 定価:980円 本体933円